

# Kulturo

TIDSSKRIFT FOR  
MODERNE KULTUR

## TEGNE SERIER



HUSK MIT NAVN

KULTURO

forår 06. 12. årg. nr. 22



# Kulturo

## INDHOLD

- 4 **Uden titel**  
*af Carl Krull*
- 6 **Modernitetens gøgeunge banker på - tegneseriens ny identitet**  
*af Matthias Wivel*
- 13 **En populær figur - tegneserien i samtidskunsten**  
*af Anne Kielgast*
- 22 **Uden titel**  
*af Mikkel Niemann*
- 24 **Et århundrede med tegneserier**  
*af Lene Rasmussen og Troels Malthe Borch*
- 35 **Uden titel**  
*af Ivan Andersen*
- 36 **Begrænsningens kunst - OuBaPo og de formalistiske eksperimenter i tegneserien**  
*af Steffen P. Maarup*
- 44 **Hvad kan blyanten tegne, som ikke kan siges i ord? Interview Johan F. Krarup**  
*af Pernille Bach*
- 51 **Strange Days / Strange Nights**  
*af Trine Boesen*
- 54 **Tryk og modtryk: den politiske tegneserie**  
*af Helene Caprani*
- 59 **Monsters and Villagers**  
*af Tom Gauld*
- 60 **Superhelten som nationallitterær figur**  
*af Gro Frank Rasmussen*
- 70 **The Faculty / The Staircase**  
*af Morten Schelde*
- 72 **Det' filmisk!**  
*af Thomas Thorhauge*
- 80 **Hun var smuk / Hun var besat**  
*af Kathrine Ærtebjerg*
- 82 **Öyvind Fahlströms Meatball Curtain**  
*af Kristian Handberg*
- 85 **Loveyeahh!**  
*af Michael Norre*
- 86 **Girlpower i tegneserien W.I.T.C.H.**  
*af Karin Lindgård og Helle Strandgaard Jensen*
- 94 **Kvinnliga förebilder**  
*af Jonna Björnstjerna og Stina Hjelm*
- 96 **Den franske tegneserieskaber Moebius**  
*af Troels Malthe Borch*
- 104 **Mig og Superman - en tegneserienørds bekendelser**  
*af Morten Lykkegaard*
- 108 **Bidragende kunstnere**

## **Kulturo nr. 22/2006**

Redaktion:

Anders Jerking (anders@kulturo.dk)

Camilla Kragelund (camilla@kulturo.dk)

Ditte Vilstrup Holm (ditte@kulturo.dk)

Gyrith Ravn (gyrith@kulturo.dk)

Henrik Reinberg Simonsen (henrik@kulturo.dk)

Mikkel Bagge Lange (mikkel@kulturo.dk)

Morten Østergaard (morten@kulturo.dk)

Signe Bønsvig (signe@kulturo.dk)

Tore Daa Funder (tore@kulturo.dk)

Redaktionsadresse:

Kulturo/TIDSSKRIFT FOR MODERNE KULTUR

Sønder Boulevard 43, 2. tv.

1720 København V.

[www.kulturo.dk](http://www.kulturo.dk)

Uopfordret materiale, artikler og illustrationer modtages gerne på [post@kulturo.dk](mailto:post@kulturo.dk)

Omslag:

HuskMitNavn. Poscatusch og farveblyant på papir

Layout: Thomas Erhard

Tryk:

Frederiksberg Bogtrykkeri

[www.fb.dk](http://www.fb.dk)

Kulturo/TIDSSKRIFT FOR MODERNE KULTUR

er udgivet med støtte fra Kulturministeriets bevilling til almenkulturelle tidsskrifter samt fra

Hotelejer Andreas Harboes Fond.

©Copyright Kulturo, skribenter & kunstnere.

ISSN 1395-4830

## **Velkommen**

En serie tegninger af muslimernes profet har i skrivende stund startet en konflikt med uhyggelige perspektiver.

Kulturel arrogance og religiøst stivsind har gjort disse billeder til samtaleemne over hele verden.

Med dette nummer af Kulturo ønsker vi at bringe tegneserien tilbage i et mere positivt lys med en række veloplagte artikler, der afspejler tegneseriens mangfoldighed og viser, at tegneserien kan være mere og andet end dumpolemisk.

Alle bidrag er skrevet før debatten om profettegningerne eksploderede.

Skribenternes glæde over det stadig langt fra salonfæhige medie, håber vi dog, kan smitte lidt i denne sørgelige tid, og dermed tjene som påmindelse om de utallige positive potentialer, mediet rummer.

Redaktionen











# Modernitetens gøgeunge banker på

## Tegneseriens ny identitet

### Af Matthias Wivel

Den vestlige tegneserie oplever i disse år et gnistrende, rammebrydende kvantespring indenfor udtrykket. Den befinder sig i en rivende udvikling, hvad angår snart sagt alle aspekter af dens egenart – fra selve det tekstuelte-grafisk fortællende udtryk over bredden i emnevalget til de svært definerbare kvaliteter, der karakteriserer genuin kunstnerisk vitalitet. Tegneserier er, med andre ord, og med et lille århundredes forsinkelse i forhold til sin yngre slægtning filmen, for alvor ved at træde i karakter som alsidigt medie og kunstform og – ikke mindst – finkulturelt medie.

### Den såkaldte graphic novel

Mange af de mere bredt tilgængelige eksempler på disse nye finkulturelt aspirerende tegneserier markedsføres for tiden med stigende succes af bogbranchen og tegneserieforlagene under den misvisende fællesbetegnelse *graphic novels*. Begrebet betoner det ambitionsniveau, mange af dem udviser, og som med lidt god vilje kan betegnes som litterært. Samtidig distancerer det dem klart og behændigt fra de meget fasttømrede forestillinger, folk til en vis grad stadig har om, hvad en tegneserie er og kan.

Ved *graphic novel* forstås normalt tegneserier publiceret i bogform og rettet mod et voksent publikum, men der er ikke tale om romaner i tegneserieform, som man ellers godt kunne forledes til at tro. De nye tegneserier, som ofte forbindes med begrebet, er netop dét – *tegneserier*. Den symbiose af fortællende billeder og tekst, mediet tilbyder, muliggør udtryk, der er sværere eller endda umulige at opnå i andre medi-

er, og det gør disse tegneserier flittigt brug af. Men samtidig beskæftiger de sig ofte med emner, som traditionelt har været litteraturens og de andre fortællende mediers gebet. På dansk har vi således for nylig fået Marjane Satrapis' *Persepolis* (2000-2003), der er en selvbiografisk skildring af en kvindes opvækst under den iranske revolution, og første bind af Jason Lutes' *Berlin* (1996-2000), som er et historisk ensemblestykke, der foregår i den tyske hovedstad i mellemkrigstiden.

### Udvikling eller død

Dette er imidlertid kun toppen af isbjerget. Tidens tegneserielandskab er præget af en hidtil uset alsidighed, både hvad angår udtryk og emnevalg. Således finder man alt fra journalistisk reportage og rejsebeskrivelse, over biografi og historisk afledt fiktion, til realistiske samtidsskildringer og fantastiske, lyriske billedforløb. Man finder frivol humor og selvransagende eftertænk-somhed, liflig ironi og eksistentiel alvor, eksperimenterende formalisme og sort samfundssatire, politiske kommentarer og filosofiske essays. Kort sagt alt mellem himmel og jord – ligesom det er tilfældet inden for litteraturen, men alligevel helt anderledes.

Når den vestlige tegneserie i dag udviser så stor diversitet og nytænkning, er det resultatet af et typisk darwinistisk udvikling-eller-død-scenarie. Det terræn, den som folkekært massemedie har okkuperet i godt halvandet århundrede, i såvel hæfte og albumform som på diverse avisers og magasiners sider, er i dag stærkt reduceret, ikke blot rent kvantitativt, men – væsentligere – i forhold til kulturel betydning og gen-

nemslagskraft. Denne udvikling skyldes en kombination af faktorer, hvoraf de vigtigste formentlig er mangel på fornyelse og udvikling af de traditionelle, bredt appellerende udtryk, samtidig med at andre former, som TV og de digitale medier, i stigende grad har fanget publikums opmærksomhed, ikke mindst når det gælder de nye læsere, børnene.

### **En ny identitet**

Ikke dermed sagt, at tegneseriens dage som massemedie er talte, men landskabet har forandret sig enormt. Der blæser for tiden nye vinde fra Orienten, og de børn og unge, som for blot ti år siden uden tøven foretrak andre, mere teknologisk sofistikerede underholdningstilbud, vælger i stigende antal igen at lade sig divertere af tegneseriens *low-tech* kombination af statiske billeder og lydløs tekst i form af japanske *manga* og koreanske *manhwa*. En massekulturel syntese mellem tegneserien, filmen og de digitale medier a la den, der præger popkulturen i Japan, er således i dag mere end synlig på den occidentale tids-horisont.

Men det er en anden historie, som fortjener sin egen, separate behandling. Her handler det om den vestlige tegneseries nye kunstneriske identitet. Rødderne er de grænsebrydende, ofte voksenrettede tegneserier, der i såvel Nordamerika som Europa begyndte at dukke op i løbet af 60'erne, vandt terræn i 70'erne og skabte sig eget ståsted i kulturbilledet i 80erne (hvor mange af dem, skabt af folk som Hugo Pratt, R. Crumb, Moebius, Tardi og Art Spiegelman,

blev introduceret i Danmark som tegneserier for voksne). Men til forskel fra disse tegneseriens ophavsfolk, som definerede sig og arbejdede i opposition til tegneserien, som den traditionelt havde set ud og var blevet opfattet, er folkene bag tidens nyskabende tegneserier mere uanfægtede af de begrænsninger, historien har sat for mediet. Opgøret er taget, og for dem er tegneserien et helt naturligt førstevalg for det personlige udtryk. Et, der ofte helt umærkeligt transcenderer eller nyfortolker de udtryk, der i to århundreder på godt og ondt har været mediets grundform.

Der er således ikke tale om et afgørende brud med tidligere tiders tegneserier, men snarere en naturlig udvikling, der længe har været i sin vorden. Denne har imidlertid de seneste godt ti år været så eksplosiv, at det er fristende at tale om et nybrud for mediet, simpelthen fordi forandringerne er så gennemgribende. Udviklingen er ikke mindst markant, fordi den finder sted i et medie, der har udfoldet sig inden for et relativt begrænset tematisk og udtryksmæssigt felt, og et langt stykke ad vejen har lidt under manglende anerkendelse af muligheden for at transcendere netop denne begrænsning, fra såvel officielt hold som fra sine egne skaberes side.

### **Et alternativ**

En af de væsentligste grunde til tegneseriens outsiderhistorie er dens sammenblanding af tekst og billede. Disse to størrelser har inden for de skønne kunster siden renæssancen i det store og hele været adskilte, mens blandformer har været anset som urene og infe-



riøre. Man behøver blot notere sig, hvor sjældent blandingen af tekst og billede fremstår uproblematisk i samtidslitteraturen og -billedkunsten for at konstatere, hvor stærk denne historiske belastning fortsat er selv i disse post- eller post-postmoderne tider. Nu, hvor tegneseriens egen historisk-kulturelle rolle som underlødigt og infantil bastardlitteratur et langt stykke hen ad vejen er blevet smart og attraktiv, tilbyder den således unge kunstnere en mere uproblematisk mulighed for at forene tekst og billede, end litteraturen eller billedkunsten gør. Og samtidig, fordi udtryksfeltet hidtil har været så snævert, tilbyder den en betydeligt mere forudsætningsfri tilgang til såvel De Store Temaer som den kunstneriske udfoldelse som sådan.

Samtidig giver tegneserien mulighed for at arbejde med et vidt spektrum af narrative billedforløb. Den fortællende billedserie er måske lige så gammel som billedkunsten, men har – ligesom tekst/billedkombinationen – i moderne tider primært været henvist til de lavere rangerende kunstformer (for eksempel tegneserier, billedbøger, illustrationsforløb). Nu, hvor den tematiske opblødning er kommet, og mulighederne er åbne, serverer tegneserien på et sølvfad et gennem to århundreder gennemprøvet og forfinet sæt redskaber og konventioner, som samtidens narrativt interesserede billedkunstnere – eller billedinteresserede forfattere – kan benytte, samt bryde og lege med.

### **Cartoon fiktion**

Resultatet har de seneste par årtier været et særdeles imponerende udbud af tegneseriefiktion, ikke mindst

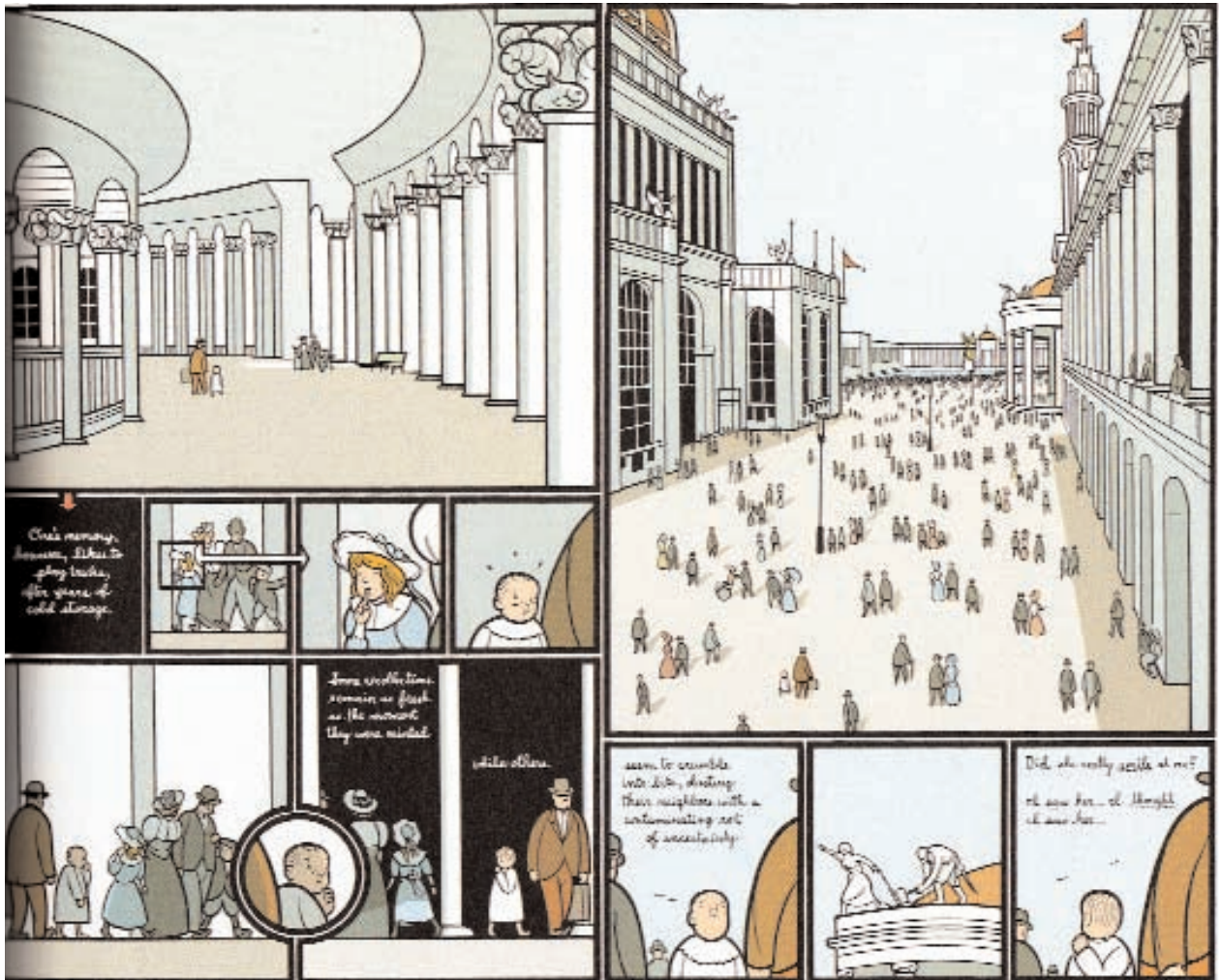
når man tager mediets stadig relativt få udøvere i betragtning. Værker der, når det kommer til raffinement, kompleksitet og indsigt, ikke står tilbage for, hvad man ser i andre medier. Mange af disse er gået hen og blevet populære, bredt læste graphic novels. Amerikanske Chris Ware's *Jimmy Corrigan – The Smartest Kid on Earth* (1993-2000), der i 2002 blev tildelt den britiske avis *The Guardian's* 'Book of the Year Award' foran diverse skøn- og faglitterære titler, og i øvrigt optrådte på bagsiden af det besynderlige, kortlivede dagbladsflop *Dagen*, er et godt eksempel. I et pertentligt kontrolleret, effektivt grafisk forsimplet billedsprog, som til fulde udnytter sin forms muligheder ved brugen af genkommende ledemotiver i ikonografi og layout samt ved allegoriske fantasiforløb, beskrives tre generationer af Corriganfamiliens mænds stadigt voksende fremmedgørelse i takt med det moderne USAs fremvækst. Et tidssvarende og overrumplende skævt bud på en årtusindskiftets *Great American Novel*.

### **Fantasien til magten**

Ligeså imponerende som udviklingen indenfor den mere traditionelt fortællende tegneserie, er de mange kunstnere, der benytter mediet til mere lyrisk iscenesatte billedforløb, hvor tegneseriens traditionelle klarhed i det fortalte er trængt i baggrunden til fordel for det associative, det underbevidste eller det løsslupent æstetiske.

Herhjemme har kunstnere som Julie Nord og Jan Callesen eksperimenteret med formen, mens



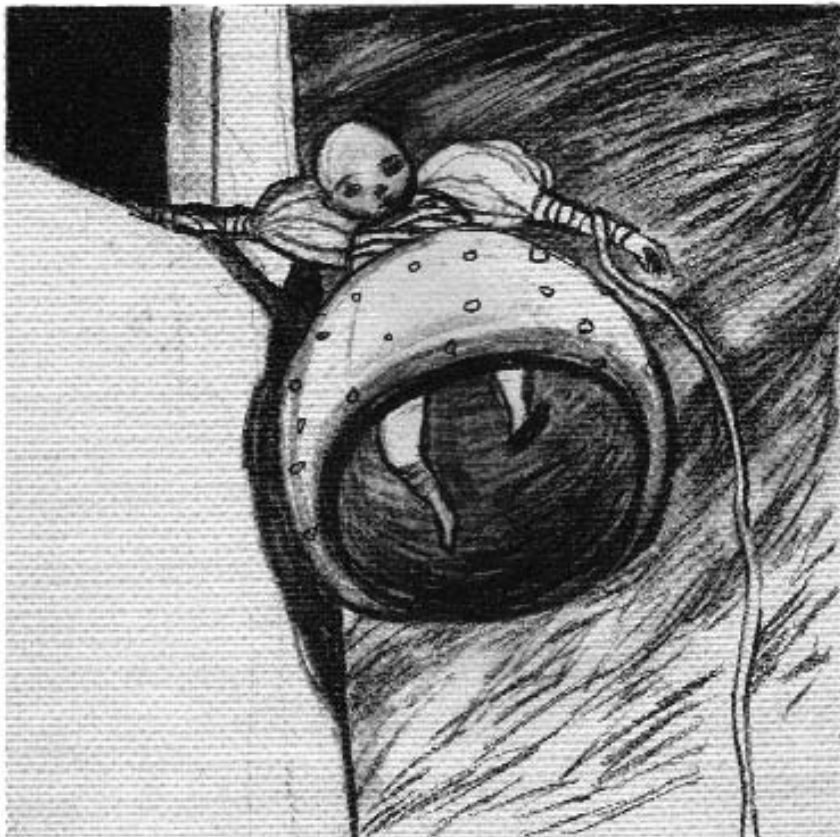


Chris Ware: Jimmy Corrigan (1993-2000)

en af dens fornemste udøvere er tyske Anke Feuchtenberger, der jævnligt har fungeret som tegner for *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. Som uddannet billedkunstner og grafiker, og med en opvækst i det før Murens fald næsten tegneserieløse Østberlin, laver Feuchtenberger serier, der ikke ligner noget andet inden for mediet. Hendes tegninger er besnærende følsomme i udtrykket, samtidig med at historierne, der udfolder sig inden for et vidt fortælle-mæssigt spek-

trum – fra det fortættet narrative til det fragmenterede – konsekvent unddrager sig det rationelle. Mens den fortsatte fortælling om den sårbare ærkevinde *Die Hure H* (1999 & 2003) ganske lineært tematiserer de drifter og drømme, der driver tilværelsen, er de tårnformede vertikalstriber i *Das Haus* (2001) rene tekst/billedassociationer, der eksplicit appellerer til læserens eget instinkt for betydningsdannelse.





Anke Feuchtenberger: Die Hure H zieht ihre Bahnen (2003)



### **Erindring og bekendelse**

Men tegneserien er først og fremmest et medie og egner sig således til andet og mere end fiktion og grafisk-fortællende eksperimenter. Satrapis erindringer fra Iran er allerede blevet nævnt, og er bestemt ikke den eneste tegneserie af sin slags på markedet, for selvbiografien er faktisk en af mediets pt mest interessante og rigeste genrer. Til de mest markante og vidtrækkende kunstneriske bedrifter på området hører Satrapis mentor, franske David Bs *L'Ascension du haut mal* (1996-2003, eng. *Epileptic* 2004). Serien er en skildring af den unge Davids identitetsdannelse i forhold til sin stærkt og uhelbredeligt epileptiske storebrors knusende og ufravigelige fysiske og mentale deroute. Den er fortalt i en syntese af prunkløst referende tekst og et mangetydigt, stærkt symbolladet, men grafisk klart billedsprog, der gør David B. i stand til umærkeligt at sammensmelte de ydre, materielle og de indre, psykologiske landskaber i sit liv på en måde, det er svært at forestille sig realiseret i andre medier.

### **En anden dokumentarisme**

Også i de dokumentariske genrer er tegneserien ved at skabe sit eget ståsted, og her giver dens tradition for enkelhed og klarhed i udtrykket skaberne en stor fordel. Enhver, der har siddet og studeret sikkerhedsanvisningerne i et passagerfly, vil være bekendt med tegneseriens formidlingsmæssige potentiale – et potentiale maltesiske Joe Sacco ikke er sen til at udnytte i sin skildring af de langt mere komplekse forhold i Palæstina umiddelbart efter den første intifada, borgerkrigens Jugoslavien og Irak efter den amerikanske

invasion. Sacco har i sine bøger *Palestine* (1993-95), *Safe Area Gorazde* (2000), *The Fixer* (2004) og *War's End* (2005), samt en håndfuld reportager fra Irak bragt i *The Guardian* valgt tegneserien som sin journalistiske form, og opnår derved sjældent nærværende skildringer af det enkelte menneskes tilværelse i nogle af tidens brændpunkter. Ved at benytte håndtegnede billedsekvenser til at genfortælle andre menneskers oplevelser, problematiserer Sacco journalistikkens metoder på måder, andre medier ikke er i stand til, samtidig med at han tilfører reportageformen et subjektivt fortolket islæt, der bringer den tæt ind på livet af læseren.

### **Ud af reden**

Tegneserien er, ligesom sin nære slægtning bladtegningen, barn af moderniteten og har siden sin fremkomst i slutningen af 1700-tallet fortalt sin egen historie om den moderne tilstand. Et alternativ til de kanoniserede kunstarter, der har rejst en betydeligt længere vej mod parnasset end andre moderne former som romanen, fotografiet og filmen, og som indtil for ganske nylig konsekvent har unddraget sig den naturalistiske påvirkning, der fra starten har sat sit varige præg på disse.

Det er højst sandsynligt, at det er denne godt to århundreder lange historie som ikke-naturalistisk og stadig modernitetskritisk prikkende tilstedeværelse et sted uden for finkulturens radar, der er kilden til tegneseriens enorme kunstneriske vitalitet i dag. I en tid, hvor de traditionelt konsoliderede kunstneriske udtryksformer som finlitteraturen og billedkunsten i stigende grad lider af iltmangel, og i vidt omfang har





Joe Sacco: The Fixer (2003)

søgt lindring af ofte tvivlsom karakter i populærkulturens favn, er det måske ikke så mærkeligt, at et populærkulturelt medie, der kombinerer tekst og billede, opnår bemærkelsesværdige resultater ved den modsatte bevægelse. Noget af en kulturel begivenhed, og en, det er svært at se som andet end en stor berigelse.

Matthias Wivel, Ph.D.-kandidat ved University of Cambridge og ansvarshavende redaktør på tegneserietidsskriftet Rackham.



# En populær figur

## Tegneserien i samtidskunsten

### Af Anne Kielgast

Behårede væsener, storøjede japanske heltinder, lyshårede piger med grumme tanker og gammelkendte lyserøde pantere. Alle er de at finde i den aktuelle kunst og det, der ligger lige på grænsen. Tegneseriefigurer og tegneserier er populære som aldrig før, og kunstneres hensigter er lige så forskellige som antallet af figurer.

Siden Roy Lichtensteins – først berygtede, siden berømmede – tegneseriebilleder i overstørrelse gjorde sin entré på New Yorks kunstscene, har tegneserien med jævne mellemrum været at finde på den nationale og internationale kunstscene. Det er ofte kunstnere med tæt berøring til *streetart* og ungdomskultur, der har haft glæde af at arbejde med tegneserien i en bevidst flirt med de dynamiske grænser, der udgør rummet mellem popkultur og finkultur. Men tegneserien i billedkunsten er ikke kun et udtryk for den fortsatte dynamik, der ligger i at flirte med grænserne for *high* og *low* i kulturen. Den er i dag blevet en del af et fælles vokabularium, der synes at ligge lige for – og som samtidig understreger den uformelle tone, der kendetegner samtidskunsten lige nu.

Tegneserien er blevet en almen reference, som også en stor del af kunstpublikummet i dag er bekendt med, og det er i dag blevet lige så vigtigt at have kendskab til populærkulturens film og billeder som til antikkens æstetiske skrifter. *High* og *low* dikotomien fungerer stadig i bedste velgående, men billedet er i bogstaveligste forstand blevet mere kompliceret.

### Populærkulturens blåstempling

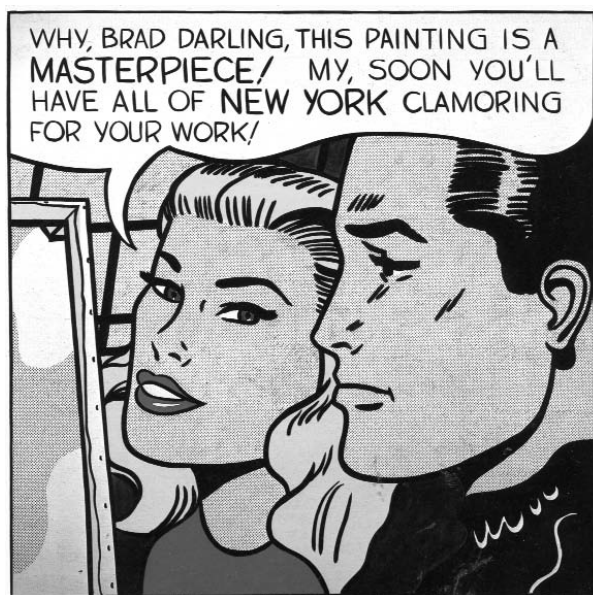
For Lichtenstein handlede det om med humoristisk tilsnit at introducere et bredt udsnit af alskens Americana for en konservativ kunstscene i midten af 1960'erne. De stærkt tegneserielignende malerier stod i klar opposition til tidens fremherskende ekspressionistiske kunst, hvor kunstnerne med stor patos og indfølelse udtrykte sig selv på lærredet. Tilsat en god portion teknisk snilde er Lichtensteins malerier bevidst banale og klichéfylde i deres udvælgelse af kardinalpunkter inden for den gængse tegneseries fortælling. Det er højst betegnende for perioden, at han blev udnævnt til USA's værste kunstner, for her var den abstrakte kunst mere eller mindre kronet konge i kunstverdenen. Samtidig var det en udbredt holdning, at populærkulturen havde en skadelig indvirkning på folkeviddet. Den tyske filosof Theodor Adornos berømte kritik af den kommercielle populærkultur, kulturindustrien, fra starten af 1940'erne havde fortsat stor indflydelse på kunstkritikken på dette tidspunkt. Stemningen vendte imidlertid hurtigt og Lichtensteins tegneserie- og reklamebilleder blev snart hyldet af en energisk gruppe tilhængere. Overraskende hurtigt var han derfor at finde blandt kunstscenens økonomiske højdespringere, og tilsvarende hurtigt blev han repræsenteret i amerikanske private og offentlige samlinger.

For eftertiden personificerer Lichtensteins tegneseriebilleder periodens opgør med status quo og kravet om fornyelse, ikke kun hvad angår kunstens motivkreds og egenart, men også i forhold til de emner, der bør



underkastes akademiske analyser. Popkunstens introduktion af den tilsyneladende banale og folkelige underholdning faldt ikke overraskende sammen med fremkomsten af kulturstudierne i England og kort tid efter i USA. Kulturstudierne sætter fokus på 'hele kulturen' og ikke kun de accepterede finkulturelle kunstarter, der før havde været genstand for æstetiske studier. Kulturen er for kulturstudierne et spejl af hele samfundet og studier heraf er derfor særligt interessante – også i forhold til at se på almene økonomiske og sociale problemstillinger i samfundet.<sup>1</sup>

Populærkulturen skulle således ikke længere kun forstås som en dikotomi til finkulturen. Eksempelvis kunne



Roy Lichtenstein, *Masterpiece*, 1962

tegneseriens placering i billedkunsten ikke alene ses i lyset af *high-low* dynamikken udnyttet af kunstnerne for at bringe nye toner ind i kunsten. Tegneseriefigurer og andre traditionelt populærkulturelle elementer indgik som mere end en art provokation fra kunstnerens side, men var tilsvarende udtryk for et akademisk paradigmeskifte, der havde været længe undervejs. Selvom analyser af tv-serier og ungdomskulturer i første omgang ikke var at finde blandt de traditionelle æstetiske institutters akademiske undersøgelser, var vejen banet frem mod blandt andet 1970'erne og 1980'ernes kunst, hvor tegneseriefigurer kom til at optræde i alle afskygninger, og hensigterne hermed bliver flertydige.

### Tomhed og banalitet

Tegneserier og de mange populærkulturelle figurer kom for alvor i fokus i slutningen af 1970'erne og starten af 1980'erne. Den iøjnefaldende popularitet faldt sammen med en generel interesse for konsum- og mediesamfundets billeder og symboler. Kunstnerne inkorporerede på overbevisende vis billeder og udtryk, som vi kender fra hverdagen – uden at det tydeligt fremgik, hvor kunstnerens eget bidrag stoppede og det lånte billede startede. Specielt populærkulturens billeder og symboler optrådte ofte. Appropriationen – dvs. forrykkelsen af et objekt eller billede fra én betydningssammenhæng til en anden – blev af en række kunstnere set som en mulig måde at udøve modstand på i og med, at intenderede meninger undergravedes og nye opstod i en leg med vores forståelse af billedet.



Sammenhængen blev altafgørende for betydningen af billeder og objekter, så selv de mest tompandede tegneseriefigurer kunne aflæses som kritiske samfundsbe-  
tragtninger, når de indgik i en kunstkontekst. På den måde legede kunstnerne med stor humor, til tider sar-  
kasmе, med den ophøjethed, der havde været tildelt  
kunsten igennem dens lange historie.

Appropriationskunstneren over dem alle – 1980'ernes  
kunstneriske enfant terrible Jeff Koons – brugte for  
eksempel tegneseriefigurer som Den lyserøde Panter i  
sin konstante leg med og analyse af banaliteter og  
kitschgenstande. Tomheden var gennemgående for  
udvælgelsen af de produkter, som den tidligere mar-  
kedsanalytiker fra Wall Street gjorde til sit kendetegn.  
Det var tegneseriefigurens placering i folkekulturen,  
der frem for alt interesserede Koons, ofte fremstillet i  
størrelsesforholdet én til én. Værkernes typisk eks-  
tremt kostbare materialer og fremstillingsformer, der  
på meget konkret vis gav værdi til objekterne, stod i  
markant opposition til motivets banalitet. På den måde  
blev resultatet på alle måder kunstigt. Værkerne var  
umiddelbart kunstige i deres tomhed, umiddelbart  
tømte for indhold, og umiddelbart kunstige i deres  
pludselige transformation fra kitschgenstand til kunst-  
objekt. Om der gemte sig mere bag den glitrende  
glimtende overflade, udgjorde et omdrejningspunkt  
for værkerne.

Brugen af appropriation som et udtryk for kritisk stil-  
lingtagen, og endog modstand i forhold til den

oprindeligt intendede mening, er et ofte forekom-  
mende fænomen hos aktørerne inden for såvel sam-  
fundsforskning som kunsthistorie – specielt i forhold til  
1970'erne og 1980'ernes kunst. I en sådan optik kan  
brugen af tegneseriefiguren ses lige så meget som en  
kritik af populærkulturen som en hyldest, og denne  
ambivalens er i mange sammenhænge fortsat kende-  
tegnende for forholdet mellem tegneserie og billed-  
kunst.

### **Den lille historie**

De sidste par år har tegneserien på ny oplevet stor  
popularitet blandt kunstnere. Direkte appropriation  
ses i såvel tegninger, malerier som installationer. Det  
uhøjtidelige, det uundselige og det intime kendeteg-  
ner flere kunstners værker, og i den forbindelse er  
tegneseriens enkelthed og ligefremhed en oplagt stil.  
Men også store figurative malerier beskrives i disse år  
ofte som 'tegneserieagtige' i deres stil. Her hentydes  
til udtryk med en markant, enkel streg, der er uden  
den maleriske ekspressivitet, som ellers har domineret  
blandt andet dansk maleri i årtier. Den tegneserieinspi-  
rerede stil falder sammen med det aktuelle fokus på  
tegningen, som har været iøjnefaldende de seneste år  
på den internationale kunstscene. Umiddelbarheden  
og stregens vigtighed er her et væsentligt element for  
flere kunstnere.

Den danske akademiuddannede kunstner Julie Nord  
nyder i øjeblikket stor anerkendelse for sine forunder-  
lige billeder. Med tydelig reference til *fantasy*-genren





Julie Nord, *The Storm*, 2003. Foto: Lars Skaaning, Courtesy Arken, Museum for Moderne Kunst.



Julie Nord, *The Matchgirl*, 2003. Foto: Lars skaaning, Courtesy Arken, Museum for Moderne Kunst.



og klassiske eventyr som *Alice i eventyrland* personificerer hun den vellykkede alliance mellem de to tidligere adskilte kunstarter. Typisk for den aktuelle brug af tegneserien i billedkunsten er taleboblere væk, og bogillustrationer er derfor på samme måde en markant reference. Den fortællende dimension er sat i centrum, og det er netop et af tegneseriens særkender – den fremadskridende fortælling. Nords billeder indeholder imidlertid kun ét billede, og skal ikke nødvendigvis ses i et kontinuerligt forløb. Det er en form for magisk realisme med andre spilleregler, hvor fortælleformen er både direkte og subtil.

Den svenske kunstner Lars Arrhenius bruger ofte en tegneserielignende udtryksform, hvori han udnytter vores kendskab til tegneseriens typiske, fremadskridende fortælling. I små rammesatte billeder glider en udvikling fra a mod c over b. Arrhenius er optaget af årsagssammenhænge, hvordan en handling vil medføre det ene eller det andet resultat. I værket A-Z har han kastet sig over millionbyen London og de skæbner, der forsvinder i massernes anonymitet. A-Z er en forstørret udgave af kortbogen *London A-Z*. Arrhenius fremstiller med en simpel, stiliseret streg en række anonyme figurer. De bevæger sig i et miljø, der er blottet for lyskilder, skygger og fornemmelse af perspektivisk dybde. Den ellers uoverskuelige verden bliver minimeret til enkle udsnit af længere og mere komplekse historier.

Manglen på visuelle detaljer fremhæver handlingen og understreger figurenes rolle som statister i en større

fortælling. Den stramme opbygning bliver gennemskåret af den humoristiske kommunikation, der udspiller sig imellem figurerne. Vi sammenstiller de enkelte dele som en rebus og skaber en personlig historie ud fra det kontrollerede billedsprog. Arrhenius fravælger tegneseriens almindelige tekstbaserede dialog og indsætter i stedet velkendte ikoner. Ved at benytte sig af skematiske og informative symboler opnår han en universel aflæselighed blandt alle, der er vant til at færdes i byen. Værkernes høje grad af perfektion, velstrukturerede opbygning og tørre underspillede humor rummer en række uhøjtidelige emner.

Hans tilgang til tegneserien er markant forskellig fra eksempelvis Julie Nord, hvis streg er bevidst intim, umiddelbar og følelsesfuld. Hos Arrhenius handler det om at fange en piktogramlignende informationsstil, som vi kender fra det offentlige rum. Og alene de to kunstnere illustrerer udfordringen i at ville udsige noget fælles om tegneseriens placering i samtidskunsten.

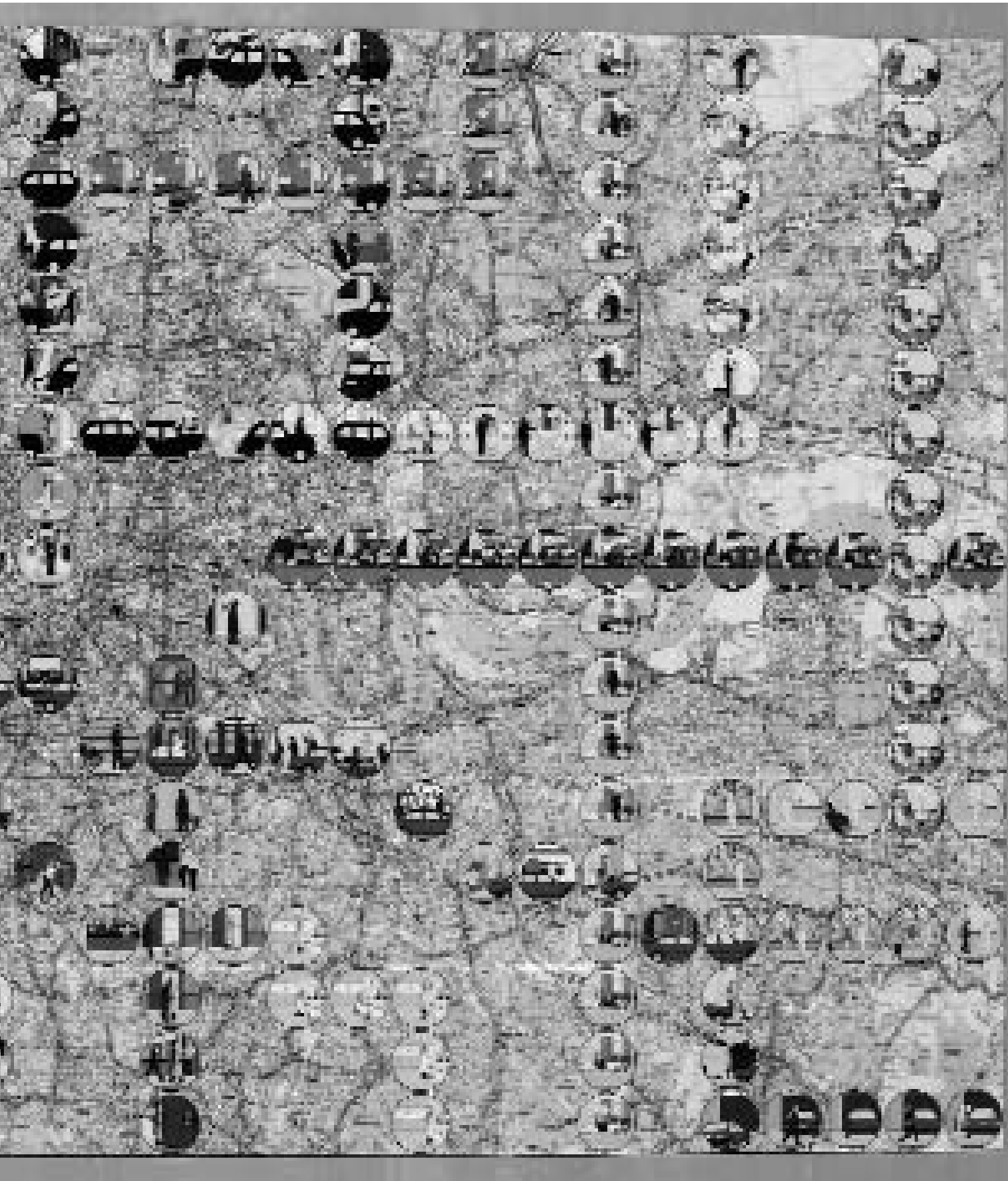
### **Hver kunstner sin strategi**

En ting er de værker, hvor tegneserien indgår som et konkret element eller udgør værket. Men også tegneseriens stil og en mere generel inspiration er blevet dominerende i en sådan grad, at den udgør en ikke uvæsentlig del af samtidskunsten. Tegneserien er ikke længere forbundet med let fordøjelig underholdning, men i lige så udpræget grad med politisk satire og engageret samfundskritik. Lars Arrhenius bruger piktogramformen til at skabe en let genkendelig og næsten









Lars Arrhenius, A-Z, 2002. Foto: Lars Skaaning, Courtesy Arken, Museum for Moderne Kunst.



udtryksløs stil, hvor psykologiske og sociale spændinger opstår på trods af den tilsyneladende neutralitet i stregen. Fælles for kunstnerne er, at tegneserien formulerer et oplagt og ligefrem tilgængeligt sprog, der er alment kendt. Det bliver hermed et populært afsæt til at visualisere komplekse sociale, kulturelle og æstetiske spørgsmål.

Et eksempel er det såkaldte *Ann Lee projekt* skabt af de to franske kunstnere Philippe Parreno og Pierre Huyghe. Det viser, hvordan tegneserieverdenen – her japansk *manga* og *anime* – også bruges til at italesætte forhold uden for tegneserien selv og igangsætte strategier, der er almene for samtidskunsten. Projektet, med titlen *No Ghost Just A Shell* (2000), tog sit afsæt i et kommercielt køb af rettighederne til *manga*-figuren Ann Lee. Det byggede på præmisserne for de japanske *manga*-figurer, der skabes med forskellige identiteter og egenskaber, som har stor indflydelse på deres fremtidige succes i *manga*-verdenen. Jo flere egenskaber, jo større chance for succes for figuren. Ann Lee var en sød, storøjet pige uden de helt store egenskaber, og derfor var hun ikke spået den store fremtid i det voldsomme og konkurrenceprægede miljø, som kendetegner det japanske tegneserieunivers. *No Ghost Just A Shell* fungerede med vilje som en form for løbskøb af tegneseriefiguren, der nu ikke længere skulle overleve på de sædvanlige hårde markedsvilkår. Efter købet inviterede Parreno og Huyghe en række kunstnere til at skabe forskellige værker med hende i centrum. Ideen var herigennem på forskellig

vis at levendegøre og skabe identitet til figuren. Ann Lee-figuren blev således reddet til et liv i en mere human kunstverden.<sup>2</sup>

*No Ghost Just A Shell* blev skabt i forlængelse af en ready-made tradition ved at appropriere en populærkulturel genstand: *manga*-figuren Ann Lee. Projektet bevæger sig imidlertid også ind over andre strategier, der er udtalt inden for samtidskunsten. Det er muligt at se projektet i forlængelse af 1960'ernes popkunst og 1980'ernes appropriationskunst. Desuden er det et – nu afsluttet – *work in progress* (figuren er i dag død og begravet), hvor de oprindelige skabere, Huyghe og Parreno, ikke havde den endelige kontrol over resultatet. De udstak alene præmisserne for de andre kunstneres arbejde. Postproduktionen skete i en række forløb, hvor de inviterede kunstnere ikke kun skulle forholde sig til det japanske *manga*- og *anime*-univers, men også til de retningslinier, Parreno og Huyghe havde udstukket.

Brugen af tegneserien som et populært og tilgængeligt, men også undergravende udtryk, er det engelske kunstnerkollektiv Bank et andet eksempel på. De seneste år har de i let genkendelige og bevidst 'lavæstetiske' medier og udtryksformer hudflettet den engelske – og specielt londonske – kunstscene. Bank arbejder gerne i bevidst sensationelle udtryk, ofte med tydelige henvisninger i titler og form til splatterfilm og amerikanske b-film. Modsat de kunstnere, der arbejder med sirligt udførte tegneserielignende figurer, er Banks motiver grimme og sjusket udførte. Til gengæld



har de masser af meninger om dette og hint. Bank har selv beskrevet muligheden for at udtrykke sig i et sprog, der er umiddelbart let tilgængeligt – tegneserien og splatterfilmen – for på den måde at introducere mere komplekse politiske og samfundsdiskuterende problemstillinger. Populærkulturens subversive element er for Bank ikke et overstået kapitel, og kunstnerkollektivet bidrager med deres fortsatte lån fra alt, hvad populærkulturen kan tilbyde til på alle måder at skabe et heterogent billede.

### Fælles reference

Overordnede konklusioner om tegneseriens placering i samtidskunsten er med andre ord problematiske. Der er ikke en særlig 'populærkulturreflekterende' strategi forbundet med at benytte et populærkulturelt produkt som tegneserien. Kunstnerne forholder sig i dag ikke særligt kritiske til det populærkulturelle univers, som det sandsynligvis ville have været tilfældet for 20 år siden. De benytter sig derimod af stilen og inspirationen som afsæt for at diskutere en række kunstneriske og samfundsmæssige problemstillinger. Det bliver i stadig højere grad legitimt at introducere eller lade sig inspirere af tegneserien uden at skulle forsvare sig gennem en tydelig kritisk positionering over for det populærekulturelle. Det populærekulturelle er ikke nødvendigvis målet for værket, men et middel for andre overvejelser og diskussioner.

Tegneserien eksisterer som en fælles reference og en fælles udtryksform, der fortsat står i modsætning til

maleriets massive historiske og kunstteoretiske bagage. Tegneserien udgør dermed et mindre belastet udtryk end det traditionelt maleriske. Den gennemgående tilstedeværelse af tegneserien kan nok betegnes som en iøjnefaldende tendens, men præcis som det er tilfældet med en anden 'tendens', tegningen, har tegneserien længe været at finde i kunsten – til nogle tider mere populær end andre.

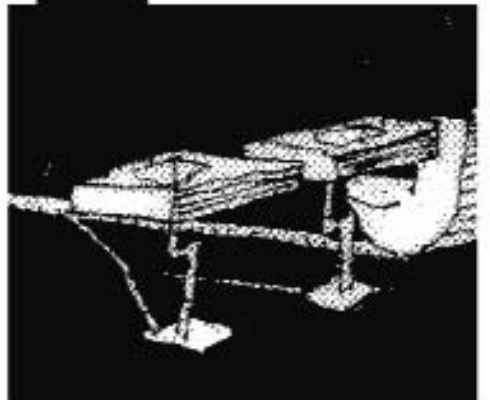
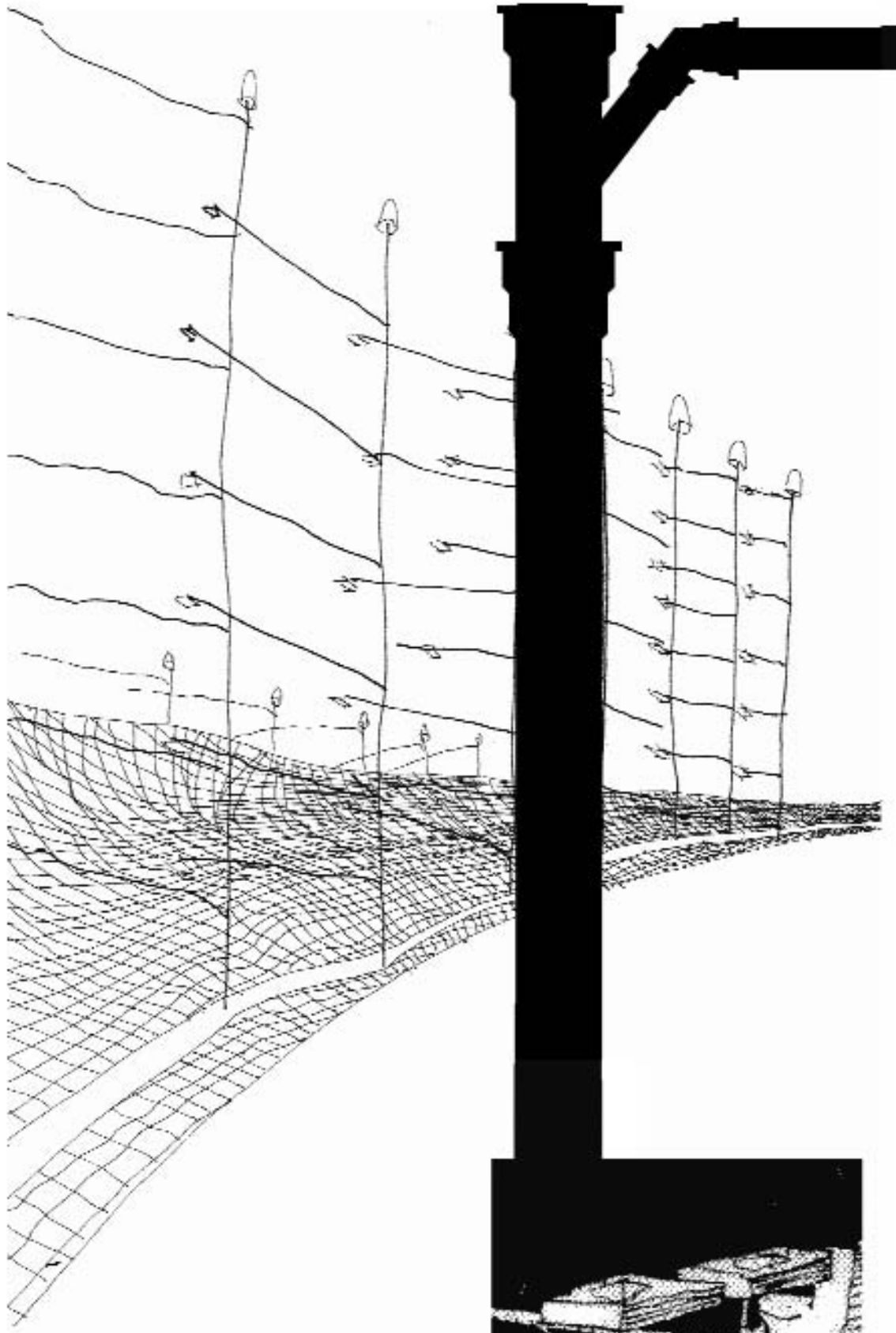
### Noter

1. Ideen om det bredt favnende kulturbegreb, der formulerer sig i opposition til kultur som finkulturelle objekter, får sit talerør gennem Centre for Contemporary Cultural Studies på University of Birmingham i 1964.

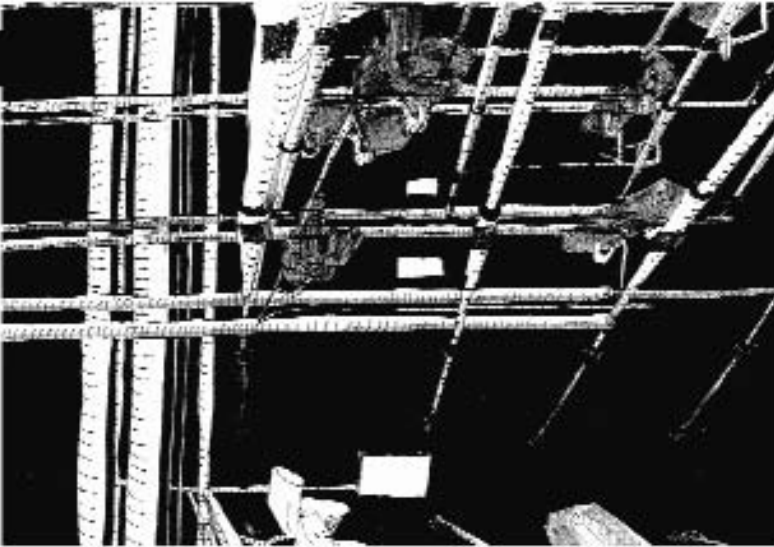
2. *No Ghost Just A Shell* refererer til den berømte anime-film *Ghost in the Shell*. Projektet er nu samlet og har været udstillet i Belgien, England og Tyskland, hvortil der er udgivet et katalog med gengivelser af alle værker: *No Ghost Just a Shell*, Verlag der Buchhandlung Walther König 2003.

*Anne Kielgast er mag.art. i kunsthistorie med speciale i forholdet mellem samtidskunst og populærkultur. Hun er kulturredaktør på magasinet Dansk og udstillingsansvarlig for udstillingsstedet Møstings Hus.*











# Et århundrede med tegneserier

## Af Lene Rasmussen og Troels Malthe Borch

Meget er sket siden de første tegneseriestriber blev trykt i aviserne i midten af 1890'erne. De tidligste striber blev udgivet i USA og udelukkende med det formål at øge avissalget. Senere blev tegneserien et medie i sig selv uafhængigt af aviserne. Både USA, Europa og Japan har haft stærke tegneserietraditioner, der indbyrdes har påvirket hinanden, men som alle har bevaret særegne karakteristika. I vore dage findes tegneserier både som masseproducerede metervarer, som kunstværker af stor æstetisk værdi, som film og som graphic novels, det man kunne kalde illustrerede romaner. Mediet er desuden blevet et legitimt forskningsemne i akademiske kredse. Her giver vi en hurtig gennemgang af godt 100 års tegneseriehistorie, fra kulørte sider i søndagsaviserne til dybsindige graphic novels, fra *Superman* til *Persepolis*.

## De første tegneserier

Tegneseriens fødsel forbindes med de teknologiske fremskridt og fremkomsten af den moderne massekultur i 1800-tallets USA. I perioden 1830-1890 udviklede tryksteknologien, publiceringsindustrien og publikumsgrundlaget sig voldsomt i USA, og information og underholdning blev i et hidtil ukendt omfang integreret i den brede befolknings hverdag. Det var nu blevet muligt at producere og distribuere titusindvis af daglige aviser og at få de sidste nyheder på gaden samme dag. En øget brug af illustreret materiale og billeder i disse aviser banede vejen for tegneserien, og mediet levede perfekt op til den nye sensationspresses krav om hurtig, nem og billig reproduktion.

Den moderne tegneseries udtryksform hænger således sammen med dens særlige distribueringsform. I en definition af den moderne tegneserie må man altså inkludere distributionskanalerne, den særlige reproduktionsteknik samt det kommercielle kredsløb. Tegneserierne skal vække læserens opmærksomhed, og få ham eller hende til også at købe avisen dagen eller ugen efter. Tegneserierne er traditionelt hurtig og let underholdning, og det er vigtigt at fortællingerne indeholder en kausalitet, der kan fastholde læseren. Billederne må ikke stå alene, men skal være forbundet handlingsmæssigt. Der skal desuden være en gennemgående figur, og der skal være et samspil mellem billede og verbalsprog, hvor den narrative tekst er minimeret. En sådan definition udelukker alle tidligere former for illustreret materiale, da de ikke på samme måde som tegneserier i enten avisform eller senere i hæfteform opfylder kravene om massedistribueret kombineret med en fortløbende handling og en gennemgående figur.

Den moderne tegneserie slog for alvor igennem i aviserne, da der for første gang kom farve på tegningerne. I 1890'erne var New York vidne til en avisrig mellem *The New York World* og *New York Journal*. Første runde blev vundet af *The New York World*, da den nærmest ved en tilfældighed kom til at udgive verdens første moderne farvetegneserie. Avisen kørte allerede en vittighedsserie tegnet af Richard Outcault, *Hogan's Alley*, senere omdøbt til *The Yellow Kid*, om en gruppe immigrantbørn. Men søndag den 5. januar 1896 optrådte et af børnene i serien med en farvet



## THE YELLOW KID TAKES A HAND AT GOLF.



Yellow Kid (1896)

skjorte. Og dette barn blev siden kendt som The Yellow Kid. Efter sigende skyldtes dette problemer med den gule trykfarve, der ikke ville tørre hurtigt nok og ikke fik den rette glans. Outcault foreslog, at man benyttede hans tegneserie til at afprøve den gule farve, og dermed kom The Yellow Kid til at optræde med gul natskjorte. Anvendelsen af én enkelt farve resulterede i, at avisens oplag med ét slag steg fra 250.000 til 600.000 eksemplarer.

Allerede i 1897 havde *New York Journal* lært af den konkurrerende avis' succes og begyndte selv at bringe tegneserien *The Katzenjammer Kids* (kendt som *Knold* og *Tot* i Danmark) tegnet af Rudolph Dirks. I løbet af ganske få år blev tegneseriestriberne institutionaliseret som fortælleform i aviserne, og kort efter århundredeskiftet indeholdt stort set alle amerikanske aviser sider med tegneseriestriber.

En af de tegneserier, der virkelig gav folk al den farve

og eventyrlighed, de kunne ønske sig, var Winsor McCays stribe *Little Nemo in Slumberland* (1904-1911 og 1924-1927), historien om drengen Nemo, der hver nat i sine drømme rejser til 'Slumberland' og har de mest utrolige eventyr. Ved at lade Nemos oplevelser foregå i drømme kunne McCay tillade sig at skildre syrede og fantastiske ting i sin stribe. I McCays smukt tegnede og farvelagte billeder udtrykte historierne såvel en hyldest af den mekaniserede, teknologiske tidsalder som en frygt for samme.

### Superheltens guldalder

Udgivelsen af *Little Nemo in Slumberland* markerede en overgang mellem vittighedstegningerne, der var små sjove anekdoter med de samme figurer og adventurestriberne, der fortalte længere sammenhængende historier om deres figurer. I 1920'erne begyndte aviserne at trykke adventuretegneserier side om side med



Human Torch (1943)

humorstriberne. *Tarzan*, *Buck Rogers*, *Dick Tracy* og *Terry and the Pirates* var nogle af de serier, der så dagens lys i denne periode. Men frem til Supermans debut i bladet *Action Comics* i 1938 forblev tegneserier stort set synonyme med avistriber. Først efter Supermans enorme succes, der indledte guldalderen for superheltetegneserier, kom der salg i tegneseriehæfter med originalt materiale, der ikke havde været trykt i aviserne. Tegneserien løsrev sig således fra avismediet, og ansporet af Supermans succes dukkede en

lang række andre superhelte op. I 1939 så Batman dagens lys, og senere fulgte helte som Green Lantern (da. Grønne Lygte) i 1940 og Wonder Woman i 1941. Dette medførte en revolution af tegneserieproduktionen, der nu fik præg af samlebandsarbejde. Tegnerne og forfatterne til de forskellige serier kunne slet ikke følge med efterspørgslen alene, og måtte ansætte medhjælpere til at tegne og skrive. Arbejdet foregik ofte i små, overfyldte lokaler, de såkaldte *sweat shops*, med dårlige arbejdstider og en ringe løn. Historierne



blev flikket sammen af mange hænder, og ophavet for de første års superhelte tegneserier er derfor svært afgøre. Under anden verdenskrig blev tegneseriemediet indlemmet i den nationale krigsdiskurs som så mange andre amerikanske, populærkulturelle medier. Især superhelte begyndte i deres historier at tage aktiv del i krigsindsatsen, og i hæfterne opfordrede heltene i annoncer læserne til at købe krigslånsobligationer. Nye superhelte opstod også som direkte følge af krigen. Blandt andet Captain America, et kemisk forbedret menneske skabt af militæret som den første af en foreslået hær af supersoldater, og Fighting Yank, der fik sine kræfter fra sin fjerne, afdøde forfader, der havde kæmpet i den amerikanske revolution. Udover at levere materiale til historierne medførte krigen også, at der kom større efterspørgsel efter tegneserier. Tegneserierne var billige, nemme at transportere og yderst patriotiske i denne periode, og blev derfor i store mængder sendt til de udstationerede amerikanske soldater, der godt kunne bruge lidt adspredelse og moralsk opbakning midt i krigens gru. Tegneserielæsning var ikke længere blot en aktivitet for børn og unge, men også for voksne mænd, og salget af tegneserier gik så godt som aldrig før.

### **Den europæiske tegneserie**

De amerikanske tegneserier blev i stor udstrækning eksporteret til resten af verden. Men både i Japan og i Europa var der alligevel plads til en opblomstring af et stærkt, hjemligt tegneseriemarked. Anden verdenskrig satte en stopper for importen af tegneserier fra USA,

men europæerne havde fået smag for striberne, og den store efterspørgsel måtte mødes af hjemlige kunstnere. På denne måde fik det europæiske marked et åndehul fra den massive import af amerikanske tegneserier, hvilket nok var med til at muliggøre fremvæksten af en stærk europæisk tegneserietradition. Frankrig og Belgien blev centrum for en stor tegneserieproduktion, som i høj grad blev præget af den belgiske tegner Hergé (1907-1983) og hans spændingsserie om reporteren Tintin.

Sideløbende med at Superman og de andre superhelte dominerede børnemarkedet i USA, blev serier som *Spirou* (da. *Splint & Co*, 1946), *Johan et Pirlouit* (da. *Henrik og Hagbard*, 1946), *Les Schtroumpfs* (da. *Snøvserne*, senere *Smølferne*, 1958) og *Lucky Luke* (1947) udgivet i det belgiske tegneserieugeblad *Spirou*. I det konkurrerende franske tegneserieblad *Pilote* udkom blandt andet Asterix-historierne, og her begyndte man også i 1960'erne og 1970'erne at udgive en lang række tegneserier, der henvendte sig mere til et ungt publikum. De var kendetegnede af et højt kunstnerisk og intellektuelt niveau, og de indeholdt ofte politiske samfundskommentarer. Eksempelvis kan nævnes Pierre Christins og Jean-Claude Mézières *Valérian* (da. *Linda og Valentin*), der udkom fra 1967 i *Pilote*.

### **Den japanske tegneserietradition**

I Japan har man haft en lang tradition for at benytte illustreret materiale som samfundssatire og -kritik. Gennem billeder var det muligt at udtrykke samfunds-

kritiske holdninger, som ikke blev tolereret åbent udtrykt. Dette blev især praktiseret under den politiske reform- og borgerrettighedsbevægelse i begyndelsen af Meiji-perioden 1868-1912. Her fik man sine budskaber ud til masserne gennem tegneserier, i Japan kaldet *manga*. Betegnelsen blev første gang anvendt i 1814 og er en kombination af de kinesiske skrifttegn *man*, der betyder ufrivillig, men med en bibetydning af moralsk korrump, samt *ga*, der betyder billede. Genren trækker på den japanske tradition for brush painting og kalligrafi og tegnes ud fra devisen om at fortælle 'mere med mindre'. Tegningerne er således uden farve og med et minimum af skygger, og figurerne er forenklede til ganske få streger. Dette kan ses i sammenhæng med, at Japan er en kultur, hvor kommunikationen i højere grad end i andre kulturer afhænger af ansigtsudtryk, gestik, blikke, længden af tavse perioder og tonefald. Alt dette hører med til den almindelige kommunikation, og man er således vant til at afkode visuelle tegn. Dette viderefører manga på fin vis. Figurerne i mangahistorierne har tendens til i sig selv at være en slags visuelle tegn. De er ofte meget stereotype, og ansigtstrækkene er typisk reducerede til et sæt meget store øjne, en blot antydning næse og en mund, der sagtens kan udgøres af en enkelt eller to streger. Der skal relativt få ændringer til, et løftet øjenbryn, en åben mund, en forstørrelse af øjnene, for at japanerne kan afkode figurerens sindstilstand og følelser.

Historierne læses fra højre mod venstre og siderne indeholder meget lidt tekst. Derved er læsehastighe-

den også høj, og meningen er, at læseren bevæger sig hurtigt igennem historien, øjet absorberer tegningernes informationer. Det er målt, at en gennemsnitslæser kun bruger omkring 3,75 sekunder per side. På grund af læsehastigheden og den megen bevægelse og action i manga beskrives oplevelsen af mange som en art cinematografisk montage. Moderne manga bliver trykt på billigt genbrugspapir med sort blæk på hvidt, laksefarvet eller grønt papir. De sælges i kiosker ved bus- og togstationer, og de koster ikke mere end en kop te eller kaffe.

### **Mangaen bliver et massemedie**

I slutningen af 1800-tallet banede udviklingen inden for trykkeskæbnen samt udvidelsen af infrastrukturen, så som transport og postvæsen, vejen for fremkomsten af manga som massemedium. Men først med påvirkningen fra USA i 1920'erne og 1930'erne blomstrede den moderne manga op. Mangakunstnere rejste til USA og andre lande og vendte senere hjem og startede deres egne serier, blandt andet blev der udgivet en mangaversion af *The Yellow Kid* i en af de japanske aviser. Der begyndte også at opstå et marked for børnemanga i denne periode.

Under anden verdenskrig benyttede den japanske regering manga som propaganda, ligesom det var tilfældet i USA. Efter krigen var japanerne fattige, sultne og usikre på fremtiden. Der var et stort behov for underholdning og humor oven på krigen, og dette kunne manga levere. Der kom en voldsom opblomstring af mangaproduktionen, og samtidig begyndte



de amerikanske tegneserier at vinde indpas på markedet. Amerikanske tegneseriefigurer som Blondie, Crazy Cat, Skipper Skræk, Anders And og Superman blev oversat til japansk og introduceret på markedet. Og i modsætning til USA og Europa var tegneserieproduktionen i Japan ikke begrænset til børn og unge, men var karakteriseret ved et meget bredt udbud og en stor specialisering i mange forskellige målgrupper.

I 1957 opstod genren *gekiga*, der havde meget realistiske billeder og alvorlige historier, og som kunne sidestilles med romaner. Denne genre appellerede til studerende lige fra gymnasium- til universitetsniveau. I 1960'erne blev en lang række mangablade for voksne mænd oprettet, og samtidig kom også pigemanga frem, der beskæftigede sig med unge pigers drømme og fantasier, og som sjovt nok også tiltrak mandlige, voksne læsere. I 1970'erne foldede de forskellige mangagenrer sig for alvor ud, og mangablade med emner som sport, homoseksualitet og sex kom frem. Man så også manga, der handlede om akademiske eller uddannelsesmæssige problemstillinger. Desuden anvendte man manga til at forklare eller informere om for eksempel et bestemt erhverv, historiske personer eller om begivenheder. Dette kaldte man informationsmanga. Og endelig i 1980'erne begyndte der at udkomme manga med voksne kvinder som målgruppe. Nogle af disse havde et erotisk indhold eller var direkte pornografiske.

I det hele taget boomed mangamarkedet igen i 1980'erne sammen med Japans generelle økonomiske vækst. Manga opnåede i denne periode udover øget

popularitet også udbredt legitimitet. I dag kan man finde manga for næsten enhver smag, interesse, aldersgruppe og køn.



Tokyo MewMew (2001)

### **The Comics Code**

I USA skete der i 1950'erne en nedgang i tegneserie-salget. Netop som tegneserierne havde erobret det brede marked begyndte en heftig offentlig debat om deres skadelige indflydelse på børn og unge. Den mest fremtrædende kritiker fra perioden var Fredric Wertham, hvis bog *Seduction of the Innocent* fra 1954 lå til grund for megen samtidig – og senere – kritik af tegneserier. Wertham forbandt den stigende ungdomskriminalitet i perioden med tegneserielæsning. Han holdt også tegneseriebranchen ansvarlig for analfabetisme, sadisme, masochisme, homoseksualitet og en lang række andre 'afvigelser' blandt børn og unge. Werthams kritik vandt genklang i offentligheden, og lokale selv-tægts- eller censurgrupper begyndte at opstå for at afskaffe de skadelige tegneserier og beskytte børnene. Eksistensen af den meget store voksne læseskare blev stort set ikke bemærket i debatten.

Kritikken resulterede i en streng selv-censur inden for tegneseriebranchen af frygt for påtvunget regerings-censur og for at opnå offentlighedens tolerance. Samme år som Werthams bog var udkommet, formulerede tegneserieforglænerne selv et sæt strenge regler for skildringen af sex, ægteskab, beklædning, dialog og vold, som tegneserierne nu skulle overholde. Dette regelsæt blev kaldt The Comics Code. En af reglerne var for eksempel, at det gode altid skulle besejre det onde, og at de kriminelle altid skulle blive straffet til slut. Og tegneserietegnere og -forfattere oplevede at deres kunstneriske frihed blev sat stærkt under pres. Selvcensuren tog brodden af superheltehistorierne, og

mange af dem sygnede hen, fordi de nu ikke længere forholdt sig til virkeligheden omkring dem. Flere udgivere gik nedentom og hjem, og superheltenes guldalder var forbi. Først i 1960'erne og 1970'erne blev en ny opgangsperiode for superhelte-tegneserier indvarslet med figurer som The Fantastic Four (1961), Spider-Man (1962), The Incredible Hulk (1962), X-Men (1963) og Daredevil (1964). De nye superhelte adskilte sig fra 40'ernes superhelte ved at have en sårbar og menneskelig side. Udover superskurke måtte de også bekymre sig om spørgsmål om identitet, selvværd og så videre.

### **Underground**

I mellemtiden kom der en modreaktion på The Comics Code fra andre kanter i tegneseriemiljøet. I midten af 1960'erne opstod der et undergrundsmiljø i USA, hvor unge tegneserieskabere gik imod det etablerede samfund og dets censur af tegneserierne. Mange af disse undergrundstegneserier var inspirerede af hippiebevægelsen. De var humoristiske og behandlede politiske og sociale emner som stoffer, sex, rock-musik og antikrigsprotest.

En stor inspirationskilde for mange af disse unge tegnere og forfattere var det satiriske tegneserieblad *MAD*, grundlagt af Harvey Kurtzman i 1952. Blandt andre Robert Crumb og Gilbert Shelton, der blev store navne indenfor undergrundstegneseriegenren og henholdsvis udgav serierne *Fritz the Cat* og *Flipkompa'niet*, fik deres gennembrud i *MAD*. Undergrundstegneserierne måtte naturligvis udgive deres tegneserier uden godkendelse fra The Comics



Code Authority, og de blev solgt andre steder end mainstreamtegneserierne, for eksempel i musikbutikker.

Undergrundstegneserierne påvirkede mainstreamtegneserierne og viste, hvordan tegneseriemediet kunne anvendes til at udtrykke social kritik. En af følgerne blev, at The Comics Code i 1970'erne blev slækket lidt, og flere af de store mainstreamforlag begyndte endda at udgive nogle af deres titler uden godkendelsesstemplet. Desuden opfordrede undergrundstegnerne tegneserieskabere til at danne uafhængige produktionsselskaber og til at beholde ophavsretten til deres figurer i stedet for at udføre det traditionelle 'lejesvendsarbejde', hvor selskaberne ejede rettighederne til figurerne og de tegnede sider.

Undergrundstegneserier nyder dog stadig større frihed end mainstreamtegneserier, der også i dag må indordne sig under den offentlige debat og massepublikummets smag. Undergrundsmiljøet virker derfor stadig som modkultur, og værkerne indeholder ofte en grad af obsceniteter, bizarre indfald, uærbødighed, udpenslet sex og vold, som man på ingen måde ville kunne slippe af sted med i mainstreamudgivelserne.

### Tegneserien bliver voksen

Et af de blade, der har haft succes med tegneserier for voksne i både USA og Europa er tegneseriemagasinet *Métal Hurlant*, der, inspireret af blandt andet undergrundstegneserierne, begyndte at udkomme i Frankrig fra 1975. Bladet indeholdt fantasy- og science fiction-historier for voksne. I løbet af de følgende år blev det

eksporteret til USA, hvor det udkom som *Heavy Metal*. Da tegneseriedistributionen først og fremmest bestod i en europæisk import fra USA, blev den nye bølge af franske tegneserier først udgivet i resten af Europa, da det amerikanske *Heavy Metal* kunne blive eksporteret tilbage til Europa.



Flip-kompa'niet (1967)

*Métal Hurlant* og *Heavy Metal* tilførte tegneseriegenren nye temamæssige, kvalitetsmæssige og kunstneriske perspektiver. De byggede videre på 60'ernes undergrundstegneseriers udpenslede sex og vold, men tilførte dem noget kunstnerisk integritet og kvalitet og udgav dem *overground* i farver. Hvor undergrundstegneserierne ofte havde et skitseagtigt præg, gjorde tegnerne nu en dyd ud af det kunstneriske udtryk. De eksperimenterede med forskellige former for tegneteknikker og udførte de enkelte tegninger

med meget mere omhyggelighed end undergrunds- tegnerne. I 1970'erne havde tegneserierne en ny storhedstid – både med mange udgivelser og med større respekt i de intellektuelle miljøer. I Danmark begyndte tegneserien først i 1980'erne at blive mere anerkendt som et lødigt medie, der kunne mere end blot at underholde børn.

### **Forskning i tegneserier**

Nu begyndte der også at komme gang i den akademiske tegneserieforskning. Allerede tilbage i 1960'erne blev mediet studeret ved universiteterne i Frankrig og Belgien. I denne periode var tilgangen strukturalistisk eller semiotisk, og man beskæftigede sig primært med tegneserien som et grafisk sprogsystem eller med narrativitet, ofte analyseret som et mytologisk system. I takt med den generelle udvikling inden for de humanistiske fag begyndte man også at anskue tegneserier ud fra både psykoanalytiske, kritisk-marxistiske samt postmoderne og poststrukturalistiske vinkler.

I England og USA herskede der længe en meget konservativ opfattelse af tegneserier som massekunst på et meget lavt mentalt niveau og derfor ikke umagen værd for seriøs forskning. Man var derfor langsommere til at påbegynde den akademiske forskning i genren, end man var i Frankrig og Belgien, hvor man allerede i 1960'erne og 1970'erne underlagde tegneserien strukturalistiske og semiotiske studier. Her behandlede man tegneserien som et tegnsystem på linje med andre som sproget, påklædningen og så videre.

Da man i England og USA i 1980'erne endelig begyndte at forske i tegneserier, var det med en anden indgangsvinkel. Her anskuede man tegneserien ud fra en postmodernistisk eller poststrukturalistisk vinkel, og beskæftigede sig med tegneserien som populærkultur, og dermed som kilde til studier af samfundet. Man påviste, hvordan samtidens tegneserier afspejlede det postmoderne samfund, idet de var meget komplekse både i form og indhold, og gav modstridende og kaotiske visioner af samfundet. Tegneseriemediet har dog aldrig helt opnået samme kulturelle anerkendelse i England og USA som i Frankrig og Belgien.

### **Nye spor**

I kølvandet på at tegneserien i 1980'erne efterhånden blev accepteret og anerkendt, fulgte en nedgangsperiode i produktiviteten og opmærksomheden. Den tiltrækningskraft, der lå i tegneserien som modkultur, forsvandt idet tegneserien blev gjort mainstream. Tegneseriens lange kamp om accept resulterede således i en form for afmatning oven på sejren. Tegneseri-en må finde sig en ny identitet.

Fra 1990'erne og op til i dag er der (mindst) tre nye spor at følge. Det første spor, der tegner sig, er lanceringen af begrebet graphic novel – tegneserier i boglængde. I denne nye genre er anslaget mere seriøst, og de grafiske romaner formidler både personlige og politiske emner med alvor og engagement. Tegneserien, der tidligere markerede sig som værende forrest i visualiseringer af fantasi- og fremtidsverdener, er nu banebrydende med personlige skildringer af den vir-





Maus (1980)

kelige verden. Som eksponent herfor kan nævnes Marjane Satrapis *Persepolis*, der for nylig er udkommet på dansk, og som er en selvbiografisk beskrivelse af livet i Iran under revolutionen set ud fra et barns øjne. Et andet eksempel er Art Spiegelmans *Maus*. Spiegelmans tegneserie skildrer faderens oplevelser i forbindelse med jødeforfølgelsen under anden verdenskrig. At tegneserien således er blevet et

medie, hvor bearbejdelsen af sådanne meget personlige oplevelser finder sted, er en ny tendens. Også tragedien den 11. september 2001 er blevet bearbejdet af forskellige tegnere, hvis tegninger af sorgen og angsten blev udgivet i 2002 i tegneserieprojektet 9-11: *Emergency Relief*.

Det andet spor, der tegner sig, er, at importen af japansk manga til resten af verden er eksploderet. Det

stagnerende europæiske og amerikanske marked har således fået en kraftig energiindsprøjtning fra den japanske, yderst levende tegneserieproduktion. Mangaen har også formået at nå ud til pigerne, en målgruppe der typisk ikke læser tegneserier, med mangablade som *Tokyo Mew Mew* og *Ranma*. Det meste af den importerede manga er dog stadig hovedsageligt til børn.

Som et tredje spor har filmen for alvor fået øjnene op for tegneseriens potentialer, og især inden for de sidste par år har biograferne bugnet med filmatiseringer af tegneserier. Det skyldes først og fremmest, at det nu er blevet muligt på film at skabe den mangfoldighed af monstre, flyvende superhelte og fremmedartede universer, som tegneserien tidligere har haft eneret på, på grund af sin enestående mulighed for at visualisere det uvirkelige. Men det er dog ikke bare filmatiseringer af superhelte tegneserier som *Spider-Man*, der kommer til biograferne. Også de førømtalte graphic novels bliver filmatiseret. For eksempel er Alan Moores tegneserie *From Hell* om Jack the Rippers hærgen i London blevet filmatiseret med Johnny Depp i hovedrollen, og Daniel Clowes *Ghost World* om to forvirrede teenagepigers krakelerende venskab er blevet filmatiseret med Scarlett Johansson i den ene af hovedrollerne. Dette er en udfordring for tegneseriegenren, der ikke bare skal fungere som storyboard til film, men skal holde fast på, at de kan noget i sig selv. Hvilket de kan!

### Litteratur

Hans-Christian Christiansen: *Tegneseriens æstetik*, Museum Tusulanums Forlag 2001.

Sture Hegefors og Lasse Åberg: *Comics: 100 år med tegneserier*, Carlsen 1996.

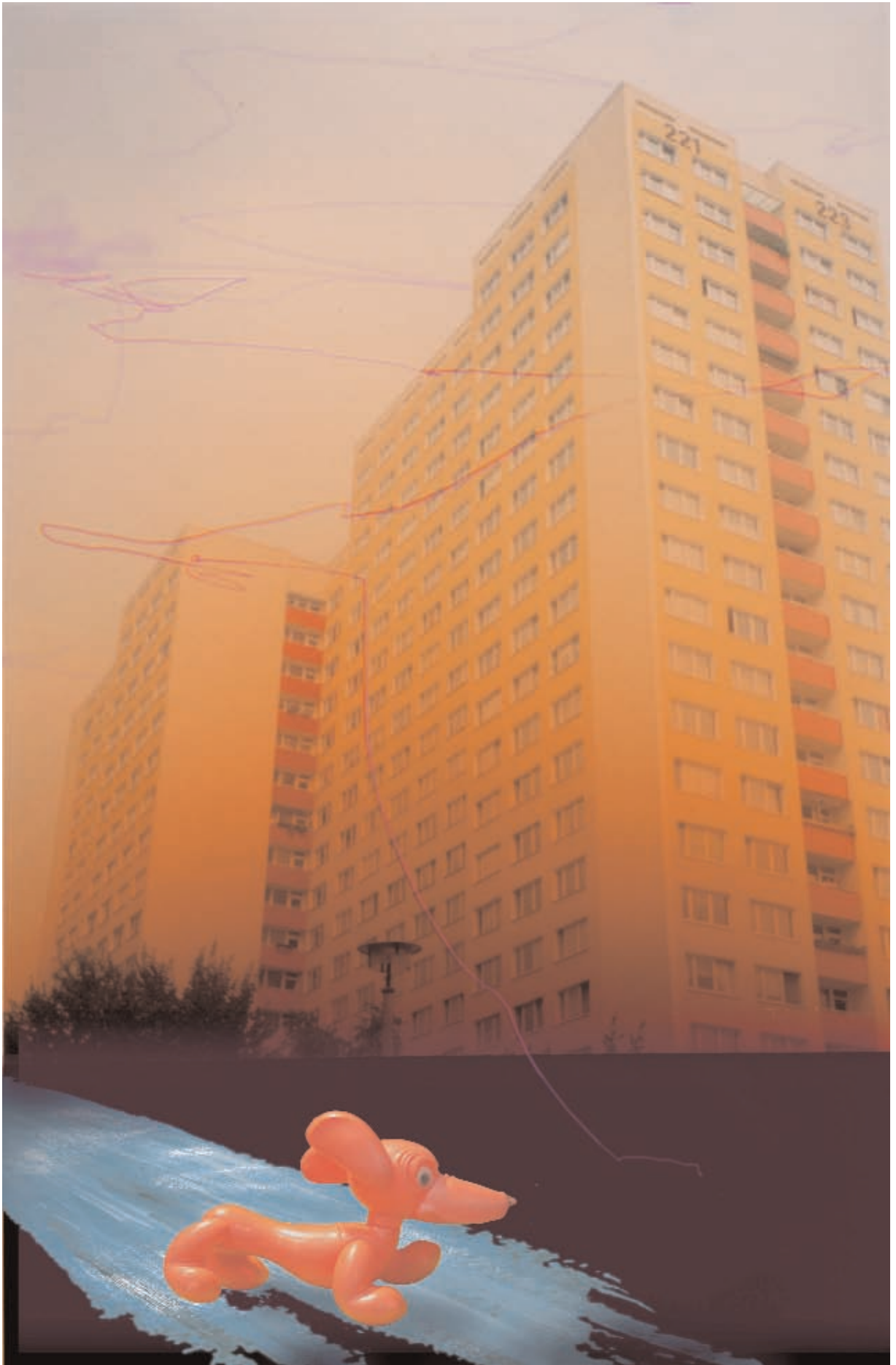
Anne Magnussen og Hans-Christian Christiansen: *Comics & Culture*, Museum Tusulanums Forlag 2000.

Roger Sabin: *Adult Comics. An Introduction*, Routledge 1993.

Horst Schröder: *Fremtiden i tegneserier*, Carlsen 1982.

*Lene Rasmussen studerer Historie og Troels Malthes Borch studerer Moderne Kultur og Kulturformidling - begge ved Københavns Universitet. De er medarrangører af tegneseriefestivalen Komiks.dk.*





# Begræsningens kunst

## OuBaPo og de formalistiske eksperimenter i tegneserien

### Af Steffen P. Maarup

Ved frokosttid i en fyldt parisisk bus henvender en ung, langhalset mand sig pikeret til sin sidemand og beklager sig over, at denne træder ham over tæerne, hver gang folk står af og på. Et sæde bliver ledigt, og den unge mand er hurtig til at udnytte situationen. Et par timer senere mødes han med en ven foran Gare Saint-Lazare. Vennen bemærker den unge mands frakke og foreslår, at han får en skrædder til at flytte den øverste knap højere op.

Læsere af Raymond Queneaus (1903-73) *Exercices de style* (1947, da. *Stiløvelser*) vil genkende ovenstående beskrivelse af bogens plot. Den mildest talt spinkle historie fortælles her 99 gange på 99 forskellige måder. Det er en sprogligt veloplagt, drilsk, morsom og frivol bog. Og øjenåbnende. Selve historien om den unge mand træder nemlig snart i baggrunden, så dens 99 forskellige klædedragter står tydeligere frem. Hermed bliver læseren gjort opmærksom på stilen, på fortællemåden.

I 1960 grundlagde Queneau sammen med matematikeren François Le Lyonnais OuLiPo (en forkortelse for Ouvroir de Littérature Potentielle, da. Værkstedet for Potentiel Litteratur), et værksted for litterære eksperimenter. OuLiPo-gruppen blev til på baggrund af især Queneaus formeksperimenter. Ud over *Exercices de style* havde han skrevet *Cent mille milliards de poèmes* (1961), en bog med ti sonetter, hvor alle verslinier kan læses med en hvilken som helst af sonetterne. Man kan for eksempel tage verslinje ét fra første sonet, linje to fra syvende sonet, linje tre fra første sonet og så videre, frem til digtets fjortende og sidste linje. Dette resul-

terer altså i  $10^{14}$  eller 100.000.000.000.000 eller hundrede tusinde milliarder forskellige digte! Samtlige mulige versioner rimer og giver – i hvert fald grammatisk – mening. Blandt gruppens medlemmer var også den italienske forfatter Italo Calvino og den franske Georges Perec, hvis ekstremt formbevidste bøger tæller puslespilsromanen *La vie mode d'emploi* (1978, da. *Livet – en brugsanvisning*) og *La Disparition* (1969), hvor sidstnævnte er et såkaldt lipogram, det vil sige et værk, der fravælger et af alfabetets bogstaver, i dette tilfælde en roman uden et eneste 'e'.

OuLiPo-gruppens formål var at skabe litteratur ud fra forudbestemte begrænsninger. Disse begrænsninger skulle tvinge forfatterne til at gå nye veje og frigive ubrugte potentialer i sproget og litteraturen.

OuLiPo-forfatterne var imidlertid ikke de første kunstnere, der pålagde sig selv formelle og vilkårlige begrænsninger og overlod en stor del af skaberprocessen til tilfældet. Nogle årtier tidligere praktiserede surrealisternes deres automatskrift, hvor det ubevidste fører pennen, mens forfatteren retter sin opmærksomhed andetsteds. I 1922 havde James Joyce skrevet det formalistiske monster *Ulysses*, som foregår i Dublin i løbet af én dag og mimer forløbet i Homers *Odyseen*, og hvis kapitler er skrevet i hver sin stil under meget specifikke regler. I 1958 formulerede kunst-guerillaerne situationisterne deres proklamation om *detournement*, der gik ud på at fordreje eksisterende værker ved for eksempel at købe malerier for at påføre dem penselstrøg og således vandalisere dem – eller bibringe dem nyt liv. OuLiPo-





Fig.1

gruppen lavede lignende litterære fordrejninger, dog i et ganske andet ærinde.

### Franske og amerikanske arvtagere

Siden OuLiPos forskellige litterære eksperimenter er flere andre Ou-X-Po-grupper opstået: OuPeinPo (et Værksted for Potentielt Maleri), OuMuPo (musik), OuCuiPo (gastronomi) og i 1992 OuBaPo – Ouvroir de Bande dessinée Potentielle, et Værksted for Potentielle Tegneserier. Denne gruppe blev til på initiativ af kritikeren Thierry Groensteen og medlemmer af L'Association, 1990'ernes uden sammenligning mest progressive franske tegneseriekollektiv og -forlag. Ud over at publicere en kvartet af OuBaPo-bøger har L'Association gennem årene bekriget det herskende

og hensygnende albumformat på 48 eller 64 sider i farver, og udgivet titler med større formmæssig diversitet. Centrale skabere på forlaget inkluderer Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim, Killoffer, David B, Joan Sfar og Marjane Satrapi.

Tegneseriens slægtskab med litteraturen taget i betragtning kan det ikke komme som nogen overraskelse, at et OuBaPo-medlem fandt på at overføre Queneaus kunststykke med 99 variationer over et tema til tegneserie-mediet. Det var dog ikke en franskmand, der fandt på dette, men et medlem af den amerikanske aflægger-forening, Matt Madden, hvis 99 *Ways to Tell a Story: Exercises in Style* udkom i 2005. Maddens historie er, ganske som Queneaus, såre banal: Forfatteren rejser sig fra sin computer og går ud

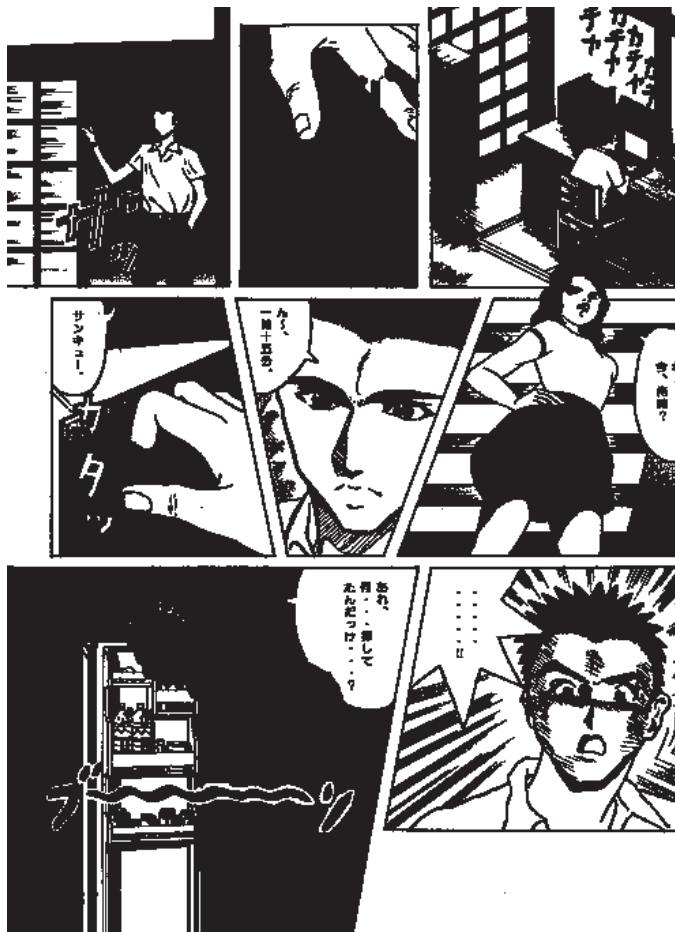


Fig.2

i køkkenet. Fra etagen ovenpå spørger hans kone ham, hvad klokken er. Han svarer, åbner køleskabet og indser, at han har glemt, hvad han ledte efter (fig. 1).

I nogle af variationerne tydeliggør Madden de forskellige genrens konventioner ved enten at tegne historien i undergrundsstil, som horror comic, avisstribe, manga (fig. 2), superhelteserie eller andet. Andre gange udforsker han mere grundlæggende strukturelle forskelle i fremstillingen ved for eksempel at fortælle hele historien i bare ét billede (fig. 3) – en variation, der belyser tegneserie-billedets særlige elastiske forhold til tid. For selv om historien er reduceret fra otte billeder til ét, er der ikke tale om et fotografisk snapshot på en brøkdels af et sekund. Billedet varer i hvert fald så længe, som det tager at udveksle de tre replikker, samt for Matt at tænke sine efterfølgende tanker. Havde billedet ingen tale- og tankebobler haft, kunne dets varighed have været både kortere og længere, alt

afhængig af de omgivende billeder. Også et billedes størrelse og forholdet mellem højde og bredde påvirker dets varighed; eksempelvis varer *cinemascope* længere blandt andet af den simple årsag, at det tager længere tid at aflæse end et lille, smalt billede.

I andre variationer ændres stemningen i den korte historie ved, at han kun bruger brede billeder (fig. 4), holder én kameraindstilling (fig. 5), inkluderer voice-over fra Matt, viser en nedtrykt Matt, viser en smilende Matt, og så videre. Andre igen er mere letbenede OuLiPo-inspirerede sager, hvor eksempelvis teksten erstattes af en ny tekst, billederne af nye billeder, hvert billede tilføjer yderligere én ekstra Matt (så der i sidste billede er otte af ham), historien fortælles som palindrom (fig. 6), som anagram eller lignende.

### En taksonomi over begrænsninger

I 1997 udgav den franske gruppe OuBaPo 1 en fyldigt



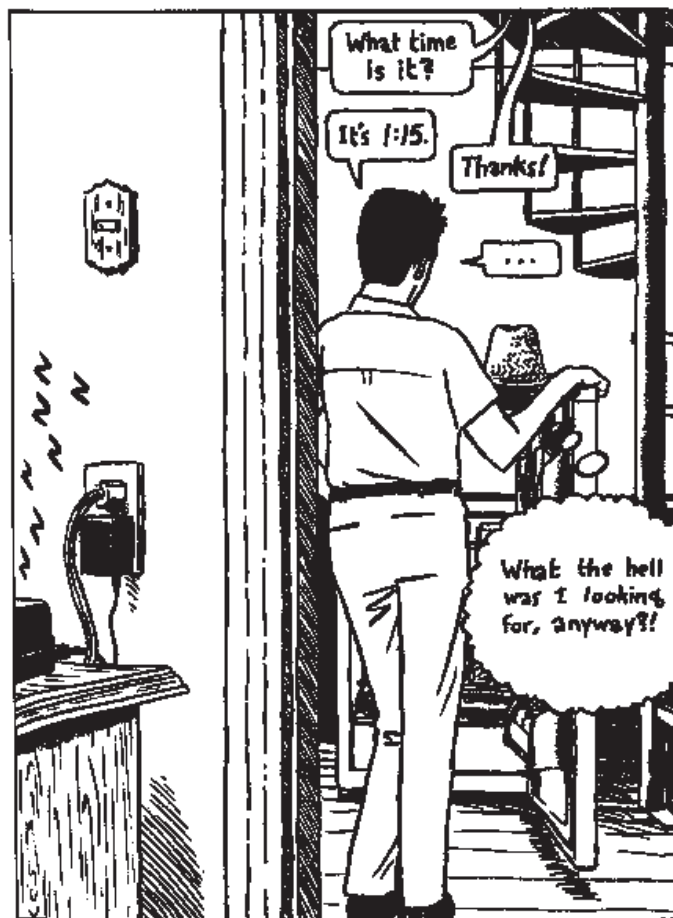


Fig.3

illustreret samling teoretiske tekster om forskellige aspekter af billedlegen. Heri skriver Groensteen i sit essay "Un premier bouquet de contraintes" en taksonomi over begrænsninger for tegneserien og inddeler dem i to typer: generative og transformative. De transformative begrænsninger tager udgangspunkt i et eksisterende værk og justerer det. Maddens genrevariationer og erstatninger af enten tekst eller billeder er transformative, ligesom Asger Jorns *detournements* også er det.

De generative begrænsninger kan benyttes i skabelsen af helt nye værker. Groensteen nævner blandt andet ikonisk begrænsning, ikonisk gentagelse, multi-aflæselighed (fig. 6), tilfældig rækkefølge og sidelayout. Et eksempel på ikonisk begrænsning, som er at begrænse eller udelade et visuelt element, giver Madden på OuBaPo Americas hjemmeside: Chris Ware viser os aldrig Jimmy Corrigans mors ansigt (fig. 7) med

deraf følgende fremmedgørende virkning. Ikonisk gentagelse er gentagelse af et billede eller grafisk element. Samtlige striber af både David Lynchs *The Angriest Dog in the World* (1983-1992) og Ryan Norths *Dinosaur Comics* (2003) består af samme sekvens med teksten som eneste variation. En tegneserie hvis billeder læses i tilfældig rækkefølge, har OuBaPo-medlemmerne Anne Baraou og Corinne Chalmeau fremstillet i *Après tout tant pis* (1991), som er en æske med tre terninger med billeder på, hvilket giver et væld af striber på tre billeder og gør den beslægtet med Queaneaus *Cent mille milliards de poèmes*. En tegneserie præsenteret som løsark er en anden mulighed. Sidelayout, principet bag billedernes størrelse, udseende og forløb kan også underkastes begrænsninger. Alan Moores og Dave Gibbons grafiske roman *Watchmen* (1987, da. *Vogterne*) er tegnet i et uniformt 3 x 3-mønster, hvis konsekvens henleder læserens opmærksomhed på



Fig. 4

andre elementer i fortællingen. Kapitlet "Fearful Symmetry" har desuden et symmetrisk opbygget layout, så side 1 spejler side 30, side 2 spejler side 29, og så videre. Det vrirler i det hele taget med spejlinger og symmetriske former i kapitlet.

Og hvad skal alle disse legesyge eksperimenter så til for? Som det også er tilfældet med Queneaus *Exercices de style*, gør Maddens eksperimenter læseren opmærksom på mediets byggekodser, på de detaljer, der varieres. Man forundres over mulighederne for variation, som Maddens 99 versioner på ingen måde synes at have udtømt, men snarere anskueliggør er uendelige. Samtidig bemærker man til trods for den imponerende grad af variation, at alle historierne har omtrent samme størrelse, alle er trykt på papir (et åbenlyst, men essentielt, aspekt), de fleste i sort/hvid. Man kan også spekulere over, hvilke bevidste og ube-

vidste regelsæt, der har ligget til grund for Maddens skabelon. Sådanne spekulationer kan udvides til at dække alle mediers immanente begrænsninger. Af en roman forventer vi for eksempel en vis længde, at forfatteren – til en vis grad – benytter en genkendelig ortografi, grammatik, syntaks og kausalitet, at skriftbilledet ser ud på en bestemt måde, at bogen har et bestemt format, med mere. På samme måde bestemmer en tegneseries format langt hen ad vejen vores forventninger: Afhængigt af om det er en avisstribe, en grafisk roman eller et superhelteblad går vi forskelligt til den – og hver genre har sine udtalte begrænsninger. En avisstribe har for eksempel en naturligt lav detaljegråd, er ofte sort/hvid, består af 1-5 billeder på række, afsluttes med en punchline og har en størrelse, der er defineret af mediet.



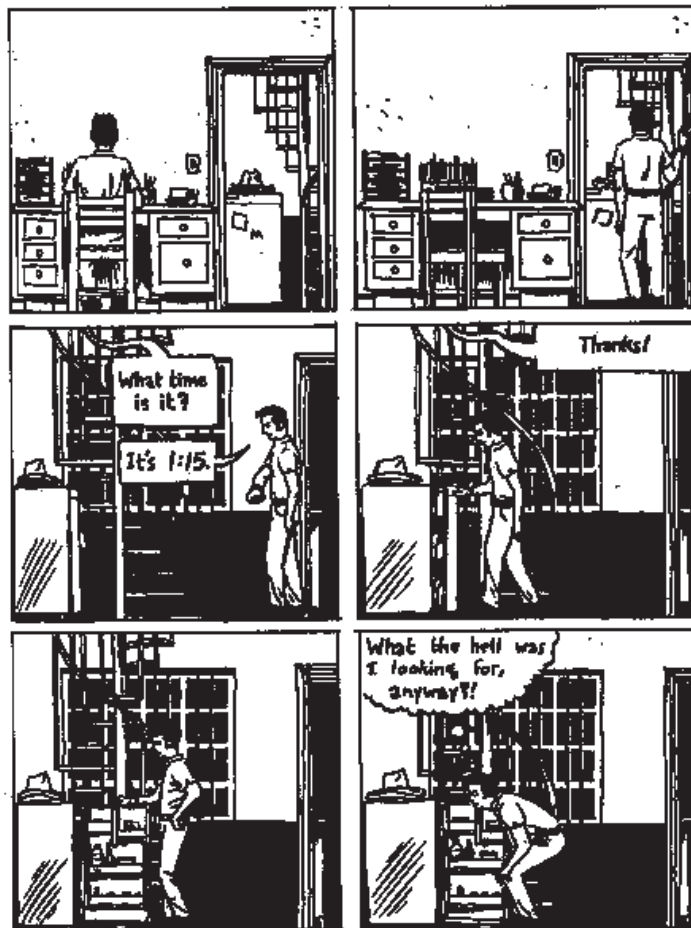


Fig. 5

### Det perfekte værk?

OuBaPo-gruppens formeksperimenter de seneste ti år er ikke noget enestående fænomen inden for tegneseriemediet. Det har oplevet en modning, dels i større litterære ambitioner og dels i større udforskning af tegneseriens unikke virkemidler. Flere tegneseriereksperimenter har bevæget sig langt ud over, hvad tegneseriemediet i sine første små hundrede års levetid har præsenteret. Matthias Wivel skriver i tegneserietidsskriftet *Rackham*:

”Grundlæggende er den formalistiske eksperimenteren tegn på, at tidens serieskabere forsøger at definere og afgrænse deres medie, tegneserien. En slags mediespecifik "essens" søges ved at forsøge ting, der kun kan lade sig gøre i tegneserien og på den måde konsolidere dets identitet som selvstændig fortælleform.”

OuBaPos eksperimenter har været manifestationer af et akademisk ungt medies grammatik, men som det var tilfældet hos OuLiPo, har man også gennem mere eller mindre arbitrære begrænsninger ønsket at fremavle værker, som ikke ville kunne skabes på anden vis. Langt størstedelen af de OuBaPo-tegneserier, verden endnu har set, har været pudsige eksperimenter i højere grad end formfuldendte værker. Lars von Triers fem benspænd for Jørgen Leth skabte nok en håndfuld interessante små film, men ingen af dem var helstøbte på samme måde som forlægget, *Det perfekte menneske* (1967). Der findes dog eksempler på selvpåførte begrænsninger, som har afstedkommet succesfulde værker.

Den israelske kunstner Doron Solomons *My Collected Silences* (1996) er en video, der består af korte klip med kendte og ukendte israelere og palæst-



Fig. 6

inensere. Alle klippene er taget fra interviews og viser de sekunder, hvor de talende hoveder netop ikke taler – hvor de formulerer et svar, tænker, tvivler. Alt det, der i de oprindelige indslag har været det essentielle, er altså skåret bort, men de tilbageblevne tavsheder virker mere sande, mere prægnante.

Et beslægtet videoværk er *Qaeda Quality Question Quickly Quickly Quiet* (2004) af den engelske kunstner Lenka Clayton. Hendes udgangspunkt var George W. Bushs State of the Union-tale fra januar 2002, hvis 4100 ord hun separerede og klippede om til alfabetisk rækkefølge. Med pauser og applaus klippet ud blev talen skåret ned fra 50 til 18 minutter. Claytons simple idé resulterer da også i morsomme passager, selvom hendes værk er ligeså uhyggeligt, som det er sjovt. Lytteren kan dårligt sidde uberørt under Bush's fyrrer gang 'America/n/s' – som efterfølges af *comic relief* i form af en endeløs række 'an's og 'and's – og efterføl-

gende punkteres af 'another, another, anthrax'! Værket byder altså skiftevis på humor og alvor, når gentagelser bliver sigende, eller nye meningsfulde fraser opstår tilfældigt.

Hvis de amerikanske og franske OuBaPo-grupper endnu ikke har frembragt værker, der er på niveau med ovenstående eller med Perecs *La Vie: mode d'emploi* (da. *Livet - en brugsanvisning*), så er det ikke tegneseriemediets skyld. Det har akkurat så stort potentiale som litteraturen, både med og uden pålagte begrænsninger. Da *The Guardian* i 2002 uddelte sin Book of the Year Award, vandt Chris Ware's *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* (2000) over adskillige fag- og skønlitterære titler. Der er da også bred enighed om, at denne strengt formalistisk opbyggede grafiske roman er noget af det ypperste, mediet har frembragt. Tidens skabere er kommet langt med at kortlægge tegneseriens specifikke styrker og svagheder, og en



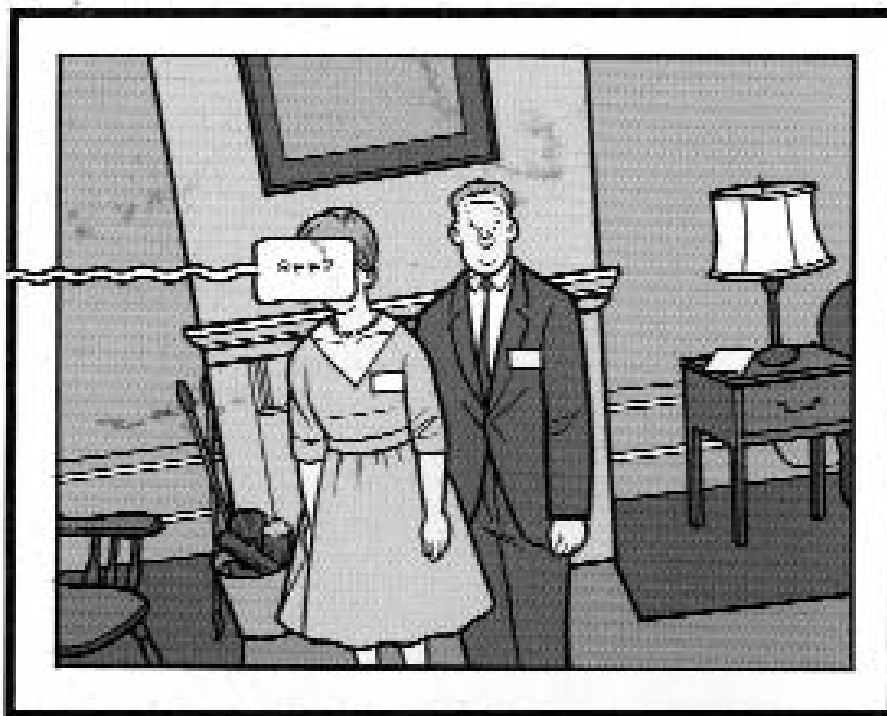


Fig. 7

større bevidsthed om mediets grammatik er både ønskværdig og, heldigvis, undervejs.

#### Litteratur

Matt Madden: *99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style*, Chamberlain Bros 2005.

*OuBaPo: Oupus 1*, L'Association 1997.

*OuBaPo: Oupus 3*, L'Association 2000.

*OuBaPo: Oupus 2*, L'Association 2003.

*OuBaPo: Oupus 4*, L'Association 2005.

Raymond Queneau: *Exercices de style*, Gallimard 1947 (da. *Stiløvelser*, Basilisk 1994).

Matthias Wivel: "Nu" på <http://rackham.dk/artikel/artikel003.php> januar 2002.

#### Links

OuBaPo America:

<http://www.newwhatstories.com/oubapo>

Queneaus hundrede tusinde milliarder sonetter kan genereres her:

<http://x42.com/active/queneau.html?p=74038087604067&l=fr&n=New+Poem>

Lyduddrag fra Lenka Claytons *Qaeda Quality Question Quickly Quickly Quiet* kan høres her:

<http://www.boomkat.com/item.cfm?id=15884>

Steffen P. Maarup arbejder som oversætter og har forlaget *Aben maler*, som udgiver tegneserier og billedbøger for voksne.

# Hvad kan blyanten tegne, som ikke kan siges i ord?

Interview med tegneserietegner Johan F. Krarup

## Af Pernille Bach

Vi sidder ved et rundt træbord i en lejlighed på femte sal i Valdemarsgade, tæt på den blågrå vinterhimmel. Her bor Johan F. Krarup (født 1976), og på bordet har han lagt det oprindelige forlæg til sin ordløse pantomimetegneserie, *Joskefis*. Den 12 sider lange tegneserie udkom i efteråret 2004 i 200 eksemplarer på forlaget *Hest & søn*, et undergrundsforlag, som Krarup i samarbejde med tre øvrige og ivrige tegnere står bag.

Hvad er *Hest & søn*?

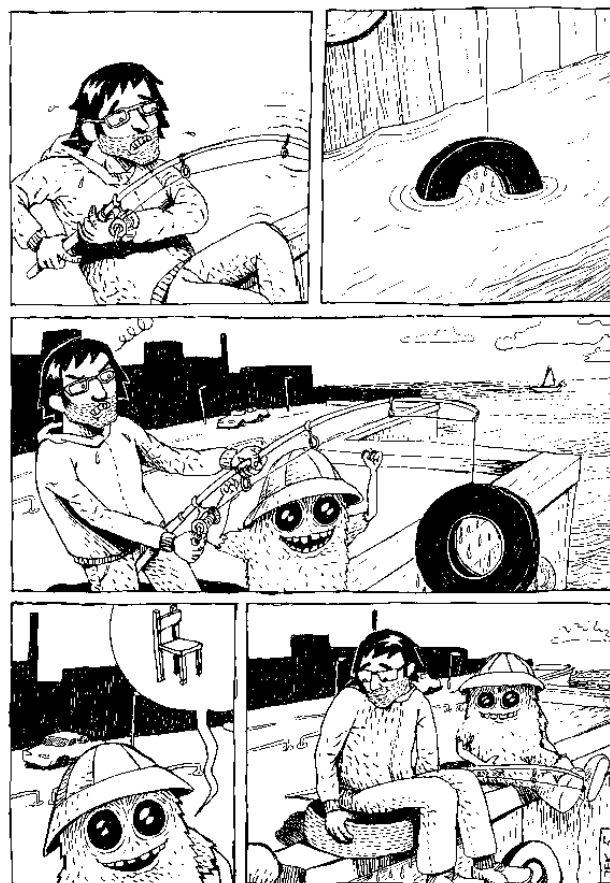
“Det er ikke et engangsforetagende, selvom vi ikke har udgivet noget i over et år! Vi udgav de her fire små hæfter i efteråret 2004, vi fire der har forlaget. Vores plan har hele tiden været at lave nogle flere små hæfter, som vi kunne fyre i hovedet på folk, men er så blevet enige om at lave en antologi i stedet for. Så den arbejder vi på nu. Den anden del af *Joskefis* kommer med i antologien. Vi har fået nogle flere med, så vi er ti, som bidrager til antologien. Vi startede *Hest & søn*, fordi vi gerne ville trykke og udgive nogle ting, men på vores egne betingelser. Vi gad ikke kæmpe med forlag. Vi stablede *Hest & søn* på benene og fik ISBN-numre og sådan noget. Flere af os har lavet en masse ting, som bare ligger og venter på, at der skal ske et eller andet. Jeg udgiver højst sandsynligt tre forskellige ting i 2006.”

Johan F. Krarup begynder at tegne tidligt. Men det er først omkring 8. klasse, at Krarup sammen med en kammerat begynder at tegne striber, eller serier, som

han kalder det. Og i ly af nattens mørke tegner de to drenge tegninger frem på papiret, som de selv mener, skal udgives en dag. Drengene begynder på samme tid at samle på tegneserier, hvorfra der hentes megen inspiration. *Joskefis* er en ordløs tegneserie, og jeg spørger Krarup, hvorfor netop pantomimetegneserien er interessant:

“Man får en anderledes læseoplevelse, end når man læser almindelige tegneserier. Nogle gange tager jeg nærmest mig selv i at overveje, hvor længe jeg skal dvæle ved hvert billede. Hvis det er et meget detaljeret billede er det relevant at få det hele med, for man ved ikke, hvad det vigtige i billedet er, før man når hen til det næste. Fra det ene billede til det andet sker der en refleksionsproces, hvor man forsøger at kæde de her to billeder sammen i forhold til det, de to billeder viser. Der skal helst være et forløb, ikke? Læseprocessen er simpelthen anderledes ved pantomimetegneserien, fordi man læser billederne i modsætning til at kigge på dem. Hensigten er, at billederne optræder i et forløb, og at der opstår en kronologi af en art. På den måde kommer billederne til at fungere som en form for tekst. Billederne får ganske enkelt en tekstuel virkning. Der er altid den fare ved en tegneserie med billede og ledsagende tekst, at billederne blot optræder som illustrationer til en historie. Og man skal undgå at ryge i ‘børnebogsfælden’, hvor man netop helt kan fjerne billederne! Det er sværere, end man umiddelbart tror at læse et billede uden tekst, fordi man skal bruge sine øjne og sin fantasi på en helt anden måde. Det er svært at tale om, fordi der ikke er





Johan F. Krarup: *Joskefis* (2004)

nogen tekst. Vi tænker i højere grad i tekst eller i sprog end i billeder, når vi tænker på historier og kronologi, og hvordan skal man fortælle om en pantomimetegneserie til andre? Man kan godt genfortælle den, hvis det er forholdsvis lige ud ad landevejen handlingsmæssigt. Der er for eksempel ikke så mange ben i *Joskefis*. Den er ret nem at gå til. Den amerikanske tegner Jim Woodrings *The Frank Book* er derimod umulig at genfortælle! Den er så syret, og man er hensat til en anden verden, når man læser hans pantomimetegneserier. Man bliver mere og mere frustreret over, jo længere man kommer i de ofte lange historier, at der ikke er nogen tekst. "Hvad har han gang i?", tænker man. Hos

Woodring må man bare acceptere, at der sker en masse mærkelig ting, som man ikke rigtig kan forklare. Jeg er ikke specielt vild med hans streg, men mere det underlige univers, han tegner. Selve overgangen fra billede til billede i Woodrings pantomimer er ikke vanvittig raffineret. Jason, en norsk tegner, er derimod langt mere raffineret i springene mellem billederne i sine pantomimetegneserier."

*Vi bruger vendingen 'at læse tegneserier'. Hvorfor er det problematisk?*

"Det er problematisk, fordi tegneserien ikke er tekst,

som en roman eller digte er det. Den er også tekst. Hvis man siger, at man læser en tegneserie, mener man, at man læser teksten og ser på billederne som noget sekundært. Det er jo ikke hensigten. Tegneserier er en blanding af at læse og at se på billeder, og så er det meningen, at det at læse og se skal gå op i en højere enhed. Vi mangler ord til at beskrive, hvad det er, vi gør, når vi læser en tegneserie. Vi har et sprog, vi alle sammen benytter, og det hedder 'at læse en tegneserie'. Det hedder jo ikke 'at se en tegneserie'. Det sjove er, at når man får en pantomimetegneserie præsenteret fuldstændig uden tekst, så siger vi stadigvæk "at læse", selvom der overhovedet ikke er noget at læse! Der er kun billeder. Så ser vi i stedet for. Det er jo absurd at sige: "Vil du se min tegneserie?"

*Hvad kan blyanten tegne, som ikke kan siges i ord?*

"Det kan jeg ikke svare på, for jeg har kun ord at svare med! Men hvad kan man tegne, som ikke kan siges i ord? Al forståelse går gennem tekst. Den ordløse tegneserie er en aflæsning, hvorigennem en form for mening opstår, som ikke er bundet op på tekst, men som stadigvæk fungerer tekstuel. Man kan skrive og komme uden om en helt fastlåst mening, som man gør i poesi, hvor man ikke skal tage noget som helst bogstaveligt, men netop læse mellem linierne. I tegneserier læser man mellem billederne. Eller kigger mellem billederne. Man kan blive draget ind i en anden form for meningsfuld sammenhæng, end den, der gives os med sprog. Det er meget svært at sætte ord på, synes

jeg. Når man læser en tegneserie, er det ligesom at se på stillbilleder. En tegneserie er jo ikke levende billeder som på film, hvor vi ser bevægelsen. Tegneserien er derimod udelukkende stillbilleder, og forestiller man sig et kronologisk forløb, hvor der sker en bestemt hændelse, så kan man vise netop dén hændelse med to billeder. Minimum. Det er i øvrigt også definitionen på en tegneserie: minimum to billeder, for så kan man tale om en serie eller et forløb, som kæder de to billeder sammen. De to billeder kan godt betegne et forløb, som varer en time, to eller fire år eller 100 år, så hvert billede har en forsvindende lille tidsmæssig udstrækning. I den kommende *Joskefis* kan man se fartstriber, hvilket indikerer en bevægelse inden for ét billede. Man ser lige en tidsudstrækning på et par sekunder. Tegneserien kræver en form for abstraktion, hvor vi er bevidste om, at de her to billeder altså betegner mere end bare billederne. Det meste foregår oppe i hovedet på os, hvis vi accepterer, at de to billeder står for en hændelse eller en kronologisk orden. Og så har vi også accepteret, at langt det meste foregår uden for eller mellem billederne. 'Atmosfære' synes jeg er et rammende udtryk for dét en tegneserie er. Den viser nemlig kun en brøkdel af det, den egentlig gerne vil vise. Historien opstår for så vidt uden for tegneserien, eller som en atmosfære, og hvert enkelt billede er bare et nedslag i denne her historie. Det er også det, jeg mener med, at en tegneserie er mere, end hvad den udgiver sig for at være. Det er dens vilkår. Man skal være åben over for en anden form for tekstualitet end det, som bogstaverne kan give os. I



tegneserien kan der opstå et sublimeret udtryk. Sublimeringen er, at billederne lever op til eller indoptager det, som teksten ellers ville gøre. På den måde får billederne en ekstra funktion. De bliver tekstuelle. Billederne lever op til en oprindelig billedfunktion, som vi kender den fra hieroglyffer, altså før adskillelsen mellem teksttegn og billedtegn. Pantomimetegneserien søger tilbage til noget, der ligger forud for det skel. For mig er det sjovere at bruge billeder til at udtrykke noget, som er sat ind i en kronologisk eller narrativ orden. Altså forklare noget ved hjælp af billeder mere end at 'du må ikke spise pølser i bussen' eller 'du må ikke ryge på museet'-skilte. Jeg mener, vi i den vestlige kultur skelner ganske raffineret mellem billede og tekst, men billederne er gledet ud af vores måde at forklare ting på. Der eksisterer enkelte piktoagrammer, men tekst er blevet det primære udtryksmiddel."

*Er 'Joskefis' din første pantomimetegneserie?*

"Nej. Redaktøren på *Freecomics* opfordrede mig til at bidrage til *Verdens mindste tegneserie*, han ville udgive. Til dén udgivelse tegnede jeg *Mummy*, som er min første pantomimetegneserie. Men med *Joskefis* er det første gang, jeg virkelig har sat mig ned med en ambition om at lave en pantomimetegneserie. Jeg ville lave noget med mig selv og så en småfjøllet figur, der både irriterer og er sød. Men mest irriterer. Og så tegnede jeg den bare. *Joskefis* hedder *Joskefis*, fordi der på min skole var nogle af de ældre drenge, som gav os

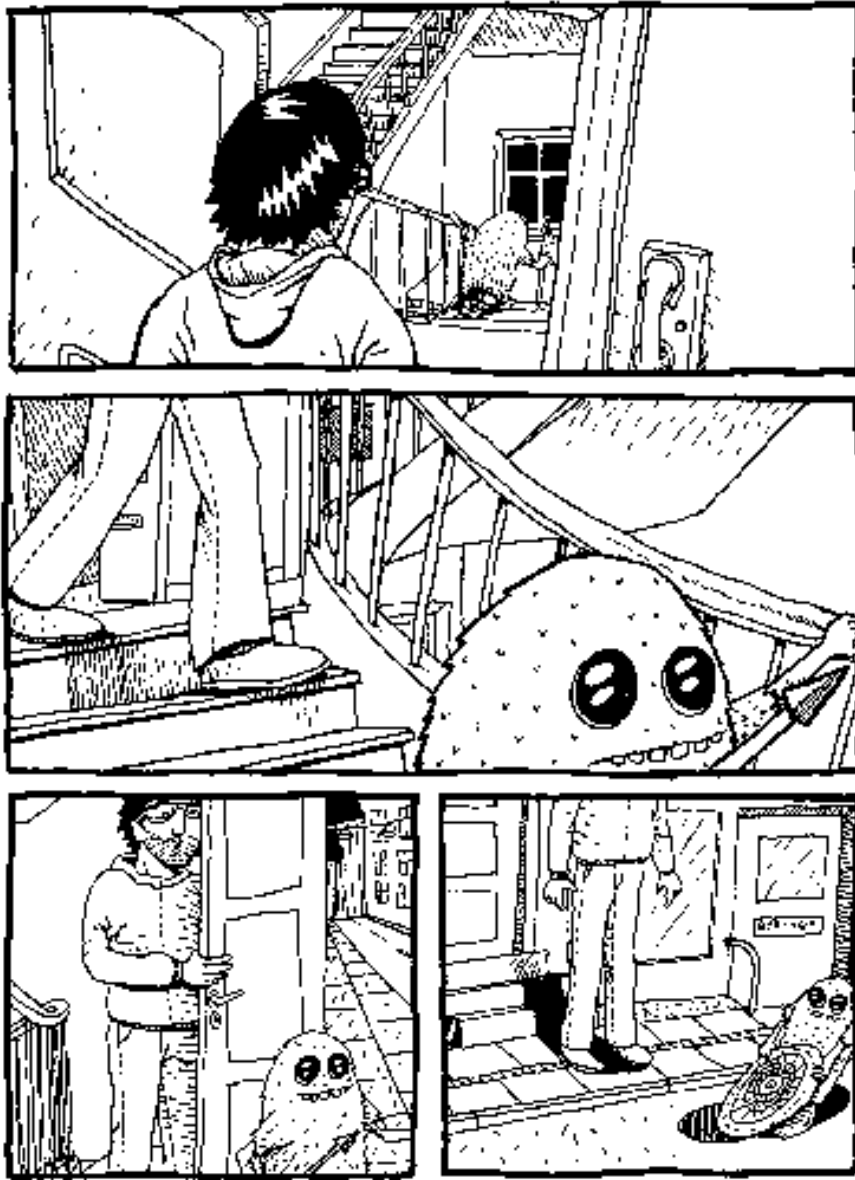
rollering øgenavne. Da jeg gik i børnehaveklasse kaldte de mig 'Johan Joskefis', og det syntes jeg var et rigtig ærgerligt øgenavn. De kunne se på min reaktion, at det var det, jeg skulle hedde, for jeg syntes ikke, det var særligt sjovt. Så måtte den lille idiot jo hedde det!"

*Får du afløb for nogle ting som tegner?*

"Ja, det kan jeg godt få. Jeg har arbejdet lidt på nogle dagbogsstriber, hvor jeg har tegnet hverdagshændelser, så ja, der har jeg nok fået afløb for nogle ting. Det, der optager mig personligt eller intellektuelt, finder vej til mine tegneserier. Jeg tror ikke, jeg gad lave historisk korrekte tegneserier. Der er lavet to eller tre danske tegneserier om *Gøngehøvdingen*, og der er måske én, der er sluppet godt fra det, for hold kæft, hvor er det dødssygt! Den kreative eller kunstneriske proces er noget med at udfordre sig selv til at komme videre fra et nulpunkt. Det store hvide papir som et nulpunkt, simpelthen. Og dyrke den her spontanitet i et forsøg på at give den frit løb og så fange den igen i en undersøgelse af, hvor jeg kan komme hen uden at tænke alt for meget over det."

*Hvordan er det at sidde med den blanke hvide side foran sig?*

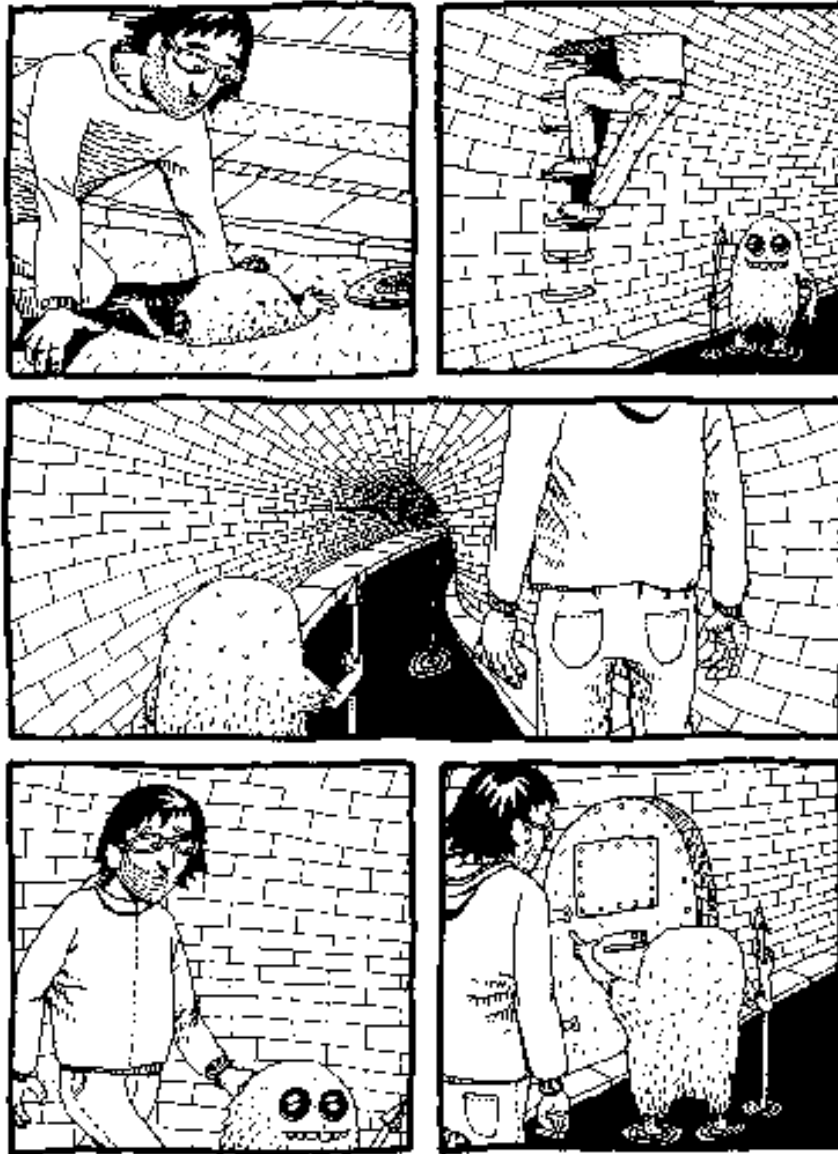
"Det er meget forskelligt. Som regel har jeg planlagt en smule i forvejen, hvad det er, jeg vil tegne og har gjort mig nogle overvejelser omkring, hvordan den første side skal se ud. Men hvis jeg ikke har planlagt



Johan F. Krarup: *Joskefis* (2004)

noget som helst, hvilket for mig egentligt er det mest interessante udgangspunkt, så kan det hvide papir virke uoverskueligt. Så må jeg bare springe ud i tegningen uden at vide, hvor den fører hen. Den nye pantomimetegneserie, jeg er ved at tegne – efterfølgeren til *Joskefis* – handler lidt om det her med at

springe ud over afgrunden. Der, hvor man springer helt derud, hvor man ikke længere har sig selv med, og så må man se, hvad der kommer ud af det. På den måde bliver udtrykket mere spontant og mere, ja, ægte, måske. Da jeg tegnede *Joskefis* første gang, satte jeg mig ned med en blank side. Jeg havde lige læst nogle



Johan F. Krarup: *Joskefis* (2004)

forskellige pantomimetegneserier og havde en idé om, hvor lang den skulle være, en 10-12-16 sider. Den blev så 12. Man kan egentlig også godt se i tegneserien, at jeg ikke rigtig ved, hvor jeg skal starte! Jeg har tegnet mig selv parat til at tegne. Så begyndte jeg at tegne nogle forskellige figurer og tænkte "hvad fanden skal

jeg stille op?". Jeg tegnede nogle skitser ved siden af, hvor jeg prøvede at tegne mig selv tegne de skitser. Derfra blev det pludselig nemt, for så havde jeg en start og kunne gå videre derfra. Efterhånden dukkede et tema op, hvori muligheden for en fremdrift fandtes. En historie, måske."



*Hvor får du inspiration fra?*

“Den får jeg fra ubevidste indflydelser og fra andre tegneserier. Jeg har et par hundrede tegneserier, tror jeg. Jeg har lige solgt en stor portion, der ikke interesserede mig længere. Jeg vil kun have fede ting stående i reolen! Fransk-belgiske tegneserier har ligesom haft deres storhedstid, som for eksempel den belgiske *Splint & Co.*, og sådan noget er jeg heller ikke interesseret i at tegne. Jeg gider ikke lave superhelte-tegneserier. Det kræver for det første, at man gider tegne superhelte, våben, stærke mænd og alt sådan noget pis, og det har aldrig interesseret mig at tegne. Det samme med science fiction: at man gider tegne alle de her bud på, hvordan en by ser ud om 100 eller 1000 år og køretøjer og flyvemaskiner, og det tøj, man render rundt i, i fremtiden. Det, at skabe et helt univers, synes jeg kan være sjovt, men ikke som et fremtidsunivers. Det er afprøvet, og der er mange, som kan gøre det meget bedre end mig. Jeg kan bedst lide at tegne om det, der omgiver mig. Sjove sætninger og underlige forløb inspirerer mig i hvilken som helst kontekst. Senest er jeg blevet inspireret af Inka-indianerne inde på strøget. Dem har jeg puttet ind i en tegneserie, *Kenneth Kanin*, jeg tegner til *Free Comics*. Jeg synes, de er sjove. De er jo absurde at se på. Man kan sikkert spore inspiration fra forskellige tegnere i mine ting, men jeg har svært ved, og er heller ikke interesseret i, at efterligne nogen. Det hverken kan eller vil jeg. Jeg prøver at variere min tegnestil ved at bruge forskellige

materialer; filtpen eller kuglepen. Tegningerne bliver mere rå med kuglepen, og jeg kan ikke lave små fine detaljer, men det har jeg det fint med. Det er en anden fysisk oplevelse at tegne med kuglepen; jeg får mere ondt i hånden! Jeg prøver ind imellem alligevel at få nogle detaljer med, men så bliver det noget grums. Jeg er tvunget til at lave større tegninger med kuglepen. Perfektionist? Nej, det tror jeg ikke, jeg er.”

Sune P. L. Christiansen, Rune Fisker, Malte Christian Lyneborg og Johan F. Krarup, der sammen udgør *Hest & søn*, forventer at udgive en antologi med i alt ti bidrag i foråret 2006. Hvis du er interesseret i at erhverve den første udgivelse kan du henvende dig til *Hest & søn* v/Johan F. Krarup, Valdemarsgade 2, 5.sal, 1665 København V. Et eksemplar med fire hæfter koster 30 kr.

#### **Links**

Johan F. Krarup anbefaler tre netadresser, hvor nye som garvede tegneseriefans kan svælge i genrens mange udtryk:

<http://jsuniverse.com> (Jim Hanleys Universe, New York)

[www.neurotitan.de](http://www.neurotitan.de) (Berlin)

[www.fantask.dk](http://www.fantask.dk) (København)

*Pernille Bach er MA Radio Journalism & Production fra Goldsmiths College samt cand. mag. i Moderne Kultur & Kulturformidling fra Københavns Universitet. I øjeblikket arbejder hun som freelanceproducent for DR.*











# Tryk og modtryk: Den politiske tegneserie

## Af Helene Caprani

Politiske budskaber kan antage mange former fra en tale leveret på en ølkasse til interaktive hjemmesider og storfilm. Også tegneserien er siden sin opfindelse blevet brugt til at overbevise mennesker om, hvordan verden hænger sammen – fordi tegneseriens kombination af tekst, billeder og tid er som skabt til politik. Det gælder agitationen, der er en stillingtagen til et konkret fænomen, og i særlig grad propagandaen, der er et egentligt verdensbillede og dermed frygtelig indviklet. Selv et kompliceret propagandaskrift som *Det Kommunistiske Manifest* bliver stærkt håndgribeligt, når arbejderen afbildes som en tynd stilk over for den fede kapitalist. Det kan tegningen alene selvfølgelig også gøre. Men tegneseriens tidselement gør det muligt at vise, hvordan arbejderens og kapitalistens dag, eller måske endda liv, forløber. Vi kan se kapitalisten blive federe, mens arbejderen bliver tyndere. Med kreativ stregbrug kan det endda udvikle sig til satire: Vi forstår endnu mere, når kapitalisten får grisetryne, eller klemmer profitten ud af arbejderens krop som tykke blodstråber. De fleste danskere kender tegnere som Claus Deleuran og Rune T. Kidde, der i en relativt minimalistisk stil har kommenteret nærmest hvad som helst fra danmarkshistorien til verdenslitteraturen. Men den politiske tegneserie blev oprindeligt importeret fra USA.

### I begyndelsen var avisstriberne

Rigtige tegneserier, og ikke blot tegninger, med politisk formål blev først folkeje, da avisstriberne så dagens lys i USA i begyndelsen af 1900-tallet. Efter-

hånden som hver avis med respekt for sig selv fik en daglig stribe, rykkede tegneserien fra børne- til debatsiderne, og gjorde dermed en overlagt propagandistisk vinkel acceptabel. Eftersom dagbladsbranchen på det tidspunkt var stærkt borgerligt domineret, fordi det (lige indtil internettets fremkomst) krævede en god portion penge at benytte sig af pressefriheden, var sribernes budskab det samme: lov og orden, opretholdelse af det bestående, konservative værdier. Tegneserien er, som al anden kunst, et produkt af sin tid – og afspejler derfor skaberens (eller pengekindens) opfattelser, hvad enten det sker overlagt eller ej. På samme tidspunkt, som avisstriberne kom frem, var den revolutionære venstrefløj travlt beskæftiget med at organisere arbejderklassen i fagforeninger, og den tog derfor tegneserien til sig som politisk middel. Det skete i form af håndfremstillede løbesedler, og ikke trykte avissider. Venstrefløjens målgruppe var arbejdere og fattige, der hverken kunne læse eller skrive. Men de kunne se forskellen på den tynde i laser og den fede i jakkesæt, og dermed klassekampens basale indhold: Udbytteren og den udbyttede. Med tidselementet kunne de endda opleve klassekampens dynamik. Sidenhen, mener jeg, overhalede venstrefløjens serier langt højrefløjens i kvalitet og udbud af genrer - hvilket også har sin forklaring i, at den borgerlige kulturopfattelse er elitær og foretrækker det enkelte geni fremfor folkelig forskellighed. Og tegneserien er folkelig, egalitær kunst: Den har masseappel, den kan masseproduceres, og enhver med et minimum af tegneevner kan lave den.





Fra *Tintin i Sovjet* af Hergé, 1929.

### Sort og hvidt i trediverne

De første masseproducerede, revolutionære tegneserier kom med den nordamerikanske fagforening Industrial Workers of the Worlds storhedstid i 1920'erne. IWW søgte at organisere store mængder af friske indvandrere, hvoraf hovedparten ikke kunne engelsk, og tegneserien var derfor ideel. Det borgerlige modstykke var Walt Disney, hvis politiske sympatier blev tydelige, da Mickey Mouse i 1930 blev overfaldet af en stamme "grimme niggere" (i den svenske oversættelse). I dag er holdningen i koncernen med Disneys navn, at albummet aldrig har eksisteret, men den holdning er selvfølgelig også nemmere end at skulle tage afstand. Samtidig med musens afrikanske eventyr mistede USA tegneseriemonopolet; de politiske striber begyndte at optræde i forskellige valgkampagner i Europa. Allerede i 1929 havde belgieren Hergé lagt stilen med sit første Tintin-album, *Tintin i*

*Sovjet*, et studie i simpel tilsvining af kommunister og asiater. Opfølgeren, *Tintin i Congo*, var nok bedre tegnet, men budskabet var lige så kvalmt; de sorte var enten blodtørstige eller slet og ret idioter.

Også den Spanske Borgerkrigs antifascister brugte tegneserier til at sprede budskabet blandt landets fattige analfabeter. Nazisterne forbød naturligvis tegneserier, som de forbød al progressiv og folkelig kunst, på nær nogle få egne forsøg i det besatte Holland. Helten var en schæferhund ved navn Fritz.

### Den konservative superhelt

De store kommercielle udgivere forstod at pakke budskabet bedre ind. Som i filmens og litteraturens verden skulle tegneserier om detektiver og politihelte overbevise ungdommen om, at forbrydelse aldrig betaler sig. Lovens lange arm strakte sig helt fra ridderprinsen Valiant med grydehåret til selv-tægtsikonet Batman.





En af de første Mickey Mouse-striber tegnet af Walt Disney, 1930.

Superheltens ankomst fik imidlertid de øvrige til at blegne. Over for visse læsere skal det måske pointeres, at Batman *ikke* er en superhelt, for han har ingen superkræfter – han er bare en fandens karl i trikot. Den første superhelt var selvfølgelig Superman, født 1938, der hurtigt fik følgeskab af flere og mærkeligere helte, (få) heltinder og superskurke. Politikken sneg sig hurtigt ind. En superhelt kræver jo en superforbrydelse, og for en stund trak anden verdenskrig mere end den daglige trummerum med bankrøvere og gale videnskabsmænd. Nazisterne og de fascistiske japanere blev et job for henholdsvis Kaptajn Marvel og Kaptajn Amerika.

### McCarthys klamme hånd

McCarthy-periodens forfølgelsesvanvid i 1950'erne gik også ud over tegneserierne. I Kongressens øjne forherligede superhelte vold, og i Batmans tilfælde endda homoseksualitet på grund af partnerskabet med Robin. Heksejagten fik i en periode hovedparten af USA's tegneserieindustri til at indføre selvcensuren The Comics Code, trods tegnernes voldsomme protester. The Comics Code indeholdt blandt andet en

klausul om, at det gode altid skulle vinde over det onde, at politifolk og dommere skulle fremstilles positivt og forbrydere det modsatte. Men tryk avler modtryk, og de pæne dydsmønstre fik snart følgeskab af vederstyggeligheder som satiremagasinet *MAD* fra 1952. Disneys dyr undgik opmærksomhed, og Walt censurerede da også personligt sine serier for 'uamerikansk virksomhed'. Selv efter McCarthys deroute fortsatte den Kolde Krigs indflydelse på amerikanerne. Hvem erindrer ikke scenen fra den første Superman-film, hvor Lois Lane i gennemsigtig natkjole stirrer sultent på vor helt og spørger, hvorfor han er kommet til Jorden? Vi ved, at hun fisker efter et andet svar, men han spejder ud over horisonten og replicerer: "Jeg vil kæmpe for 'The American Dream'". Toerens superskurke er da også umiskendeligt russiske at se og høre på.

### Tilfældet Doonesbury

For di tegneserien er et produkt af sin tid, er industrien stadig i dag overvældende præget af historier om maskuline forbryderjægere og deres hjælpeløse ud-kårne. I krisetider, hvor samfundets konflikter skærpes,



'Doonesbury', 2003.

skærpes også propagandaen. Det gælder naturligvis også modkulturen – undergrunden - og de enkelte værker, der bryder gennem den borgerlige mur, fordi de simpelthen er fremragende. Det største eksempel må være den amerikanske Doonesbury, der i 1974 fik Pulitzerprisen for en stribe om Watergate-skandalen, og i dag udgives i omkring 1400 dagblade verden over. Serien begyndte i skelsættende 1968, da Princeton-studenten Garry Trudeau besluttede sig for at kommentere sine medstuderendes meritter i universitetets blad. Da Doonesbury to år senere fik sin avisdebut i en række dagblade, begyndte politiske kommentarer at snige sig ind. På det daglige plan gjaldt det arketyper som den småfascistiske fodboldstjerne B. D. og hippien Zonker; på det bredere plan alle større politiske emner - i hvert fald set med amerikanske øjne. Det kræver således en god del indsigt i amerikansk indenrigspolitik at følge alle seriens pointer. Yndlingsmålet er de skiftende amerikanske præsidenter, og i særdeleshed de to Bush'er. Trudeau gik på Princeton samtidig med Bush den Yngre, og har leveret en lang række slet skjulte hentydninger til præsidentens daværende alkohol- og kokainforbrug.

Fremstillingen af amerikanske politikere som symboler er Trudeaus kendetegn; eksempelvis en bombe (Newt Gingrich), en vaffel (Bill Clinton), en enorm knyt-næve (Arnold Schwarzenegger), en cowboyhat og senere romersk hjelm (George W. Bush) og en usynlig mand (George H. W. Bush, der holdt særdeles lav profil som vicepræsident under Iran Contra-skandalen). Trudeau har også kommenteret en lang række krige, blandt andet Vietnamkrigen og begge golfkrige, til fredsbevægelsens tilfredsstillelse og præsidenternes fortrydelse.

### Censuren rammer alle!

Selv for en sådan stjerneserie er der grænser for den borgerlige presses tolerance. Flere gange har Trudeaus åbenlyse holdninger til venstre for midten fået store dagblade til at fjerne striben. Det gjaldt blandt andet *The Washington Post*, da hovedpersonen Mike erklærede Nixon skyldig i Watergateskandalen, og *The Miami Herald*, da bipersonen Andy sprang ud som bøsse. Andre aviser og blade har censureret serien ud på grund af sprogbrug, som da B. D. opdager, at han har mistet et ben i Irakkrigen og udbrøder: "Son

of a bitch!!" Da striben bragte samtlige navne på de amerikanske soldater, der siden 2003-invasjonen var døde i Irak, krævede en række førende republikanere striben fjernet - men uden held. Hver eneste administration siden Nixon har kritiseret *Doonesbury*, men først i 2005 lykkedes det en republikansk lobbygruppe at få den ud af 38 søndagsaviser med ét slag. Efter frugtesløst at have presset forskellige udgivere i årevis ændrede gruppen taktik. Eftersom søndagsstriben er i farver, gik de direkte til koncernen Continental Features' farvetrykkeri. De bed på, og blot en enkelt af koncernens aviser beholdt *Doonesbury* - i sort/hvid.

### **Det er alvor**

Nogle opfatter formodentlig stadig tegneserien som et uskyldigt medie, beregnet til at underholde børn. Den slags findes selvfølgelig også; der er sgu ikke meget budskab i at skvatte i en bananskræl. Men den politiske gren er blodig alvor. En enkelt, velvalgt stribe kan få mennesker på barrikaderne, vælte en præsident eller skabe racisme. Den kan plante idéer i din hjerne, uden at du opdager det. Overvej derfor indholdet, næste gang du falder over avisens humorsider, eller måske endda åbner et album: Hvilke værdier bliver fremmet? Den politiske tegneserie er ingen vittighed.

*Helene Caprani anmelder tegneserier og anden kultur for dagbladet Arbejderen. Har udgivet en enkelt satirisk tegneserie på forlaget Dansk Undergrund.*



Fig.1 MONSTER AND VILLAGERS.



KEY

MONSTERS

1. THE MONSTER

DEVoured VILLAGERS

2. MILES

3. HAROLD

4. HILARY

5. EVEN

6. DR. GUNN

7. PETER

8. MARC

9. MARIA

10. DAVID

UNDEVoured VILLAGERS

11. FERNANDO

12. MR. PLOFFY

# “It’s a bird! It’s a plane! It’s Superman!”

Superhelten som nationallitterær figur.

## Af Gro Frank Rasmussen

I 1938 skabte to jødiske drenge, Jerry Siegel og Joe Shuster, en tegneseriefigur, der fik lov at pryde forsiden af tegneseriehæftet Action Comics' første nummer; uden overdrivelse det vigtigste tegneseriehæfte nogensinde. Figuren var naturligvis Superman, Amerikas største superhelt. Men hvad var det egentlig for en heltefigur, der var blevet skabt? Supermanfiguren hentede tydeligvis sine træk fra den klassiske mytiske helt, men slående er det at se, hvordan superheltens definerende træk også var hentet fra det, som synes at være en særlig amerikansk tradition. Siegel og Shuster havde skabt en populærkulturel variation af en idealiseret heltetype, der havde slået rødder i den amerikanske selvforståelse lige siden de engelske puritanere ankom til Massachusetts Bay i 1600-tallet. Det er en heltefigur, som det overraskende viser sig ligeledes dukker op i den amerikanske litteratur i dag. Men for at nå til en udviklingshistorisk indkredsning af superheltens fremkomst må vejen først gå omkring puritanerne.

## En drøm om det amerikanske

For puritanere som William Bradford (1590-1657) og John Winthrop (1588-1649) var mødet med Amerika et møde med en uciviliseret natur, som måtte kultiveres. De følte sig som Guds udvalgte sendt på en hellig mission ind i et kaotisk vildnis, hvor de skulle, som det lød i John Winthrops prædiken 'A Model of Christian Charity', bygge "a City upon a Hill", en by, der skulle stå som et positivt eksempel for hele verden. De var nemlig sikre på, at de i Amerika havde fundet landet,

der skulle være det centrale sted for et kristent tusindårsrige. Styret af forsynet begyndte puritanerne at tæmme deres omgivelser med en determineret foretagsomhed. Men over for drømmen om et utopisk gudsrige stod hverdagens virkelige problemer: problemer med høsten, med indianerne og de besværligheder, det indebar at opbygge et helt nyt samfund. Dette var altså en virkelighed, som truede med at umuliggøre det puritanske projekt. Alle disse erfaringer indlejrede sig stilistisk i blandt andre Bradford og Winthrops optegnelser. De benyttede en såkaldt *plain style*, en simpel, enkel stil, som først og fremmest pegede på den indlysende sandhed, der lå til grund for alt, hvad de foretog sig: Guds altomsluttende tilstedeværelse. Men samtidig var den enkle og implicit sandfærdige stil et skjold mod tegn og ornamentter, der så at sige ikke pegede i vertikal retning. Man kunne hævde, at stilen blev et slags beskyttelsesmiddel mod en erkendelse af, at man var splittet mellem ideal og virkelighed, det utopiske og det faktiske, det intenderede og det tilfældige, det mytiske og det daglige.

De stilistiske træk fra puritanernes skrifter kan spores i det tegneserieunivers, som Siegel og Shuster skabte i 1930'ernes New York, der dog her blev benyttet på en grovere og mere simplificeret måde. Men ikke kun stiltrækkene går igen. De to drenge hentede nok inspiration til deres figur i datidens triviallitteratur, den såkaldte *pulp fiction*, som havde et ultrasimplificeret syn på helten, men Superman var på mange måder også en nostalgisk afspejling af de puritanske idealer.



Action Comics #1 1938

Superman kæmpede for civilisationens overtag over vildere kræfter, ligesom puritanerne havde kæmpet for at tæmme den vildskab, de mødte i det nye land. Desuden udtrykte Superman sig fysisk – såvel som verbalt - klart og utvetydigt. Han udtrykte sig om det gode og det onde, så alle kunne forstå det. Og rigtig mange øjne hvilede på denne figur, der lynhurtigt legemliggjorde massekulturens svar på puritanernes "City upon a Hill": Allerede da *Action Comics'* syvende nummer udkom, havde det månedlige salg rundet en halv million eksemplarer. Men i modsætning til puritanerne var Superman ikke helliget religionen, men stod derimod i den etisk forsvarlige og gode sags tjeneste.

Mens puritanerne efterlod sig en blivende arv til den amerikanske mental- og kulturhistorie i form af det, som blev grundlaget for, hvad der ofte betegnes 'den

amerikanske drøm' - forestillingen om, at man med personligt slid og foretagsomhed kan overskride den givne virkelighed og tilkæmpe sig noget højere 'andet' – så forsvandt den religiøse grundtone gradvist. Allerede i 1770'erne havde dette 'andet' ikke længere så meget at gøre med en religiøs erfaring som med en personlig - oftest merkantil - succes. Det tydeligste eksempel herpå er reformisten, forfatteren og statsmanden Benjamin Franklins selvbiografi fra 1771-1788. Heri føjer han to væsentlig elementer til ideen om den amerikanske drøm, som vi forstår den i dag: en verdslig forståelse af drømmen og en drøm, der udledes af eneren.

For puritanerne gjaldt det om at forene deres kræfter, at blive én krop, én mand, som Winthrop skrev, for derved som i én skikkelse at nå det religiøse mål sammen. Men for Benjamin Franklin var Winthrops billed-



lige konstruktion reduceret til det bogstavelige. Mens puritanerne ville nå et fælles mål, var Franklins mål udelukkende sat af ham selv. Han konstruerede i sin selvbiografi et billede af én mand, der havde kæmpet sig op fra ingenting til succes. Det var altså først hos Franklin, at der med idéen om 'den amerikanske drøm' materialiserede sig en skikkelse, som repræsenterede drømmen – den amerikanske helt, en helt, der nu opererede i en sekulariseret verden. Franklins tekst er præget af hans forhold til puritanerne, og har en påpegende didaktisk karakter, når den råder læseren til at følge puritanske idealer som ydmyghed og dydighed. Men samtidig vil Franklin også selv stå som et godt eksempel, og han råder direkte læseren til at imitere ham. Man kan ikke undgå at se en utilsigtet ironi i den opportuniste, der viser sig, når Franklin i sin tekst gentagne gange påpeger den gunstige effekt af imitation. Han kommer derved til at understrege, at det ikke er nødvendigt at være eksemplarisk i sin opførelse, så længe man bare optræder sådan. Franklin konstruerer i stedet et billede af en amerikansk helt, der er baseret på subjektets vilje til at forme sig efter de aktuelle socialt accepterede og etiske værdier. Men hans heltefigur er ikke bærer af determinerende, væsensnødvendige konstituerende træk.

Og ganske gradvist kan man i den amerikanske litteraturhistorie se, hvordan der udvikles en implicit dis-

tance til helten. I det tyvende århundredes amerikanske litteratur er det endda muligt at spore en eksplicit negativ repræsentation af heltefiguren – det ses tydeligt i værker som Theodor Dreisers *Sister Carrie* (1900) og F. Scott Fitzgeralds *The Great Gatsby* (1925). Siegel og Shuster så derimod ikke deres tegneseriehelt med distancens blik. Superman blev blandt andet formet af ideen om den amerikanske drøm, sådan som den var videreudviklet fra puritanerne af Benjamin Franklin, men i modsætning til den helt, som Franklin skrev frem, synes Superman ikke at være en autoritativ helt, han var det. Det lader hverken teksten eller billederne nogen være i tvivl om. Og i tegneserien optrådte der ikke som hos puritanerne og Franklin den samme form for splittelse mellem virkelighed og ideal, de to aspekter eksisterede side om side. Der fandt ikke et identitetstab sted, når Clark Kent pludselig blev til Superman. Superman kunne sammen med læseren bevæge sig ubesværet fra den ene virkelighed til den anden. Denne operativt enkle transformation indikerede et fiktivt mulighedsrum for læseren, der ikke var forbeholdt særligt udvalgte. Du var særligt udvalgt i det øjeblik, du sad med tegneseriehæftet i hånden.

### **Helten i tegneseriernes verden**

Når Superman så hurtigt fandt vej til en enorm læser-skare, var det blandt andet, fordi han talte til et ameri-

kansk samfund, der langsomt var begyndt at udvikle sig til et forbrugerkulturelt massesamfund. Tegneserieproducenterne opfyldte de krav, som læserne stillede: en flugt fra en virkelighed fyldt med mange grå nuancer til et sted, hvor alt var sort og hvidt. Et sted hvor de farer, der lurede i deres egen hverdag, med sikkerhed blev udryddet. Historien om Superman var let genkendelig på forskellige niveauer. Figuren havde ikke bare tydelige mytiske træk, men også træk fra myten om den særlige amerikansk helt, der blev etableret med puritanerne og videreudviklet i Benjamin Franklins selvbiografi. Og så var historien et modsvar til postdepressionens Amerika og den krig, som med Hitler i spidsen var under opsejling i Europa. Her var altså tale om en magtfantasi, som dækkede over angsten for magtesløshed. Yderligere bestod den så at sige af en narrativ formular, der indeholdt arketyriske elementer. Den narrative struktur lovede altid det samme. I hver eneste *Action Comics*-hæfte kæmpede Superman videre mod social uretfærdighed og magtens misbrugere i alle afstøbninger. Supermans kamp kom til at repræsentere den almindelige borgers kamp mod systemer, der var større end ham. Og sådan blev Superman allemandseje; en folkets helt. Den blomstrende populærkulturs frembringelser, eksempelvis Superman, var i høj grad med til at skabe en fælles nationalfølelse i 1940'ernes Amerika. Således kunne

den amerikanske hærs avis *Yank* i 1945 for eksempel rapportere, at for hver gang de amerikanske soldater købte et eksemplar af de populære magasiner *Saturday Evening Post* eller *Reader's Digest*, blev der købt ti tegneserier. Og *Yank* kunne videre oplyse, at omkring 70 millioner amerikanere, det vil sige omtrent halvdelen af den samlede amerikanske befolkning på det tidspunkt, børn som voksne, læste tegneserier.

Men i efterkrigstiden mistede Superman såvel som de andre superhelte, der var blevet til i hans kølvand, deres kraft, og samtidig kom tegneserierne under stærk kritik. Kritikere som psykiateren Fredric Wertham mente, at superhelteserierne fordærvede den amerikanske ungdom og inspirerede dem til voldelig opførsel, og tegneserierne blev blandt andet refereret til som litterært marihuana. Men selvom tegneserierne i de følgende år blev slagtet på debattens slagmark, så forlagene måtte underlægge sig den selvcensurerende 'Comic Code', der betød, at alle hæfter skulle gennemlæses og godkendes, inden de blev sendt i handlen, så var debatten lige så meget et spørgsmål om kulturel udvikling. Den blev et spørgsmål om, i hvilken retning den amerikanske kultur ville udvikle sig i en tidsalder, der var præget af forbrugerskisme og en såkaldt kold krig. Fredric Wertham rettede kritikken mod tegneserierne blandt andet i sin bog *Seduction of the Innocent* fra 1954, men han kunne passende have



*Fantastic Four #1, 1961*

rettet sin kritik mod det forbrugssamfund og den forbrugsøkonomi, som gjorde tegneserierne mulige. For som det er tydeligt med superheltehistorierne, afspejler og forholder de sig implicit såvel som eksplicit til den kultur og det samfund, de er produceret i, nemlig det amerikanske.

Først i 1961 fik superhelten igen en opblomstringsperiode. Tegneseriens 'Golden Age' var for længe ovre, og det, man kalder for dens 'Silver Age', skulle til at begynde. Opblomstringen kom, da forlaget Marvel udgav Jack Kirby og Stan Lees serie *The Fantastic Four*, hvis fire superheltes kræfter ikke var magiske

som hos Superman, men opnået gennem naturvidenskabelige forsøg. Men den mest iøjnefaldende forskel på tidligere tiders tegneserier og denne nye generation af helte var, at den superheltefigur, der nu blev fremstillet, var en tøvende helt, en helt, der stadig kæmpede på samfundets side, men som også havde personlige problemer at slås med. Den menneskelige side af superhelten kom i fokus. Det bedste eksempel herpå var en af Marvels mest kendte superhelte, Spiderman, der så dagens lys i 1962. Når han ikke jagede forbrydere, var Spiderman den ganske almindelige dreng Peter Parker, hvis udvikling læseren fulgte





Frank Millers *Batman: The Dark Knight Returns* #2, 1986

med mindst lige så stor interesse. Med Marvels superhelte blev konsensus og konformitet i høj grad erstattet af flertydighed; superhelteuniverset blev tilføjet flere grå nuancer.

En yderligere dekonstruktion af superheltefiguren skete i slutningen af 1980'erne og i begyndelsen af 1990'erne. Hvad man refererer til som 'The Dark Age of Superheroes' blev indledt med Frank Millers *Batman*-serie og Alan Moores *The Watchmen*. Men kun få kvalitetsserier, som Millers og Moores, prægede de år. Man så i denne periode en bølge af ofte dårligt skrevne, voldelige antihelte-serier, som fremstillede

superhelten som en psykotisk, voldelig enspænder ofte med en dysfunktionel seksualitet, skylle ind over markedet. Mens superheltene en gang havde repræsenteret håb, repræsenterede de nu den paranoia, som ulmede i Ronald Reagans Amerika.

Udviklingshistorisk har repræsentationen af superhelten altså forskudt sig fra at være en ren idealiseret, heltetype til at være en mere litterær antiheltefigur, som enten har haft karakter af en grotesk outsider eller som en figur, hvis kompleksitet ikke er forsøgt reduceret.

Men i takt med at heltefiguren har undergået denne

No. 14

JAN.  
FEB.



# SUPERMAN

10c



Superman # 14 1942

transformation, er hans popularitet faldet, i hvert fald hvis man kigger på tegneserialsalget. I dag er det skrumpet betydeligt, underholdningsmediet har tabt terræn til andre medier såsom internettet, videospil, tv med mere. Men findes forklaringen på dette kun i et svigtende salg af det medie, hvori han blev skabt, eller har helten i tætsiddende heldragt med de overmenneskelige kræfter udspillet sin rolle i den amerikanske kultur? Nej, superhelten er endnu ikke blevet stedt til hvile på de fjerne galakser, hvor hans førstemand blev født. Han hylides nu i filmens verden og fastholder derigennem sin publikumssucces. Men mere interessant er det, at han har fået hjælp fra uventet side: nutidige, amerikanske forfattere.

### **Superhelten som litterær figur**

Når Superhelten pludselig gør sit indtog i en litteratur, der vil mere end blot underholde og være redskab for simpel eskapisme, skyldes det først og fremmest, at superheltefiguren direkte peger på sig selv som fiktion og derved kan løse et repræsentationsproblem for forfatterne. For mens ideen om 'den amerikanske drøm' og den heltefigur, den affødte, overlevede og blev idylliseret i tegneseriens verden, blev den på samme tid betragtet som en utopi i den modernistiske, amerikanske litteratur. I en verden under konstant forandring, kunne man ikke længere indskrive en statisk heltetype i litteraturen. Helten blev derfor demonteret og langsomt frataget retten til at agere i litteraturen. Helten overlever i kriminal- og trivallitteraturen, men han dukker også op i værker, udgivet fra 1990'erne og

frem til i dag, der forholder sig til heltens repræsentation på en mere direkte måde. Helten anerkendes, men med et ironisk-distanceret blik, for han anerkendes kun på fiktionens præmisser. Han bliver en fiktion i fiktionen, og hermed angriber man så at sige repræsentationskrisen indefra. Man kan altså kun acceptere helten, idet man reducerer ham til ren fiktion; til en superhelt.

Rick Moody, Pulitzer-prisvinderen Michael Chabon og Jonathan Lethem er tre markante eksempler på forfattere, der succesfuldt har inkorporeret den populærkulturelle figur i deres værker.

I Rick Moodys *The Ice Storm* fra 1994 bruges Marvels serie *The Fantastic Four* som referent. Fortælleren, en dreng i en dybt dysfunktionel familie, bruger tegneserien som eskapistisk redskab. Superhelteserien kommer til at stå i skærende kontrast til det virkeligt levede liv i romanen. En af bogens centrale karakterer bliver under et natligt stormvejr dræbt på stedet af en elektrisk kortslutning. Havde han været en af de Fantastiske Fire, havde elektriciteten givet ham overmenneskelige kræfter. I stedet dør han med blodet pibende ud af ørerne. Romanen peger på, at der er mulighed for at forsvinde ind i fiktionens verden, men også på, at denne verden og dens helte ikke er mere eller mindre end fiktion; kun superhelten kan udleve det, vi ved, er umuligt.

Hos Michael Chabon er synet på superhelten mere positivt. Hans roman *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay* fra 2000 er en beretning om to drenge, der i 1940'ernes Amerika skaber superhelten



The Escapist. Hovedpersonerne og deres superhelt har en slående lighed med Siegel, Shuster og Superman. Chabons bog er en mere traditionel episk fortælling, som på mange måder forholder sig nostalgisk til superhelte-figuren. Men de virkelige helte i romanen er de to drenge - den polioramte Sam, der ikke kan finde ud af det med piger, og Joe, en traumatiseret tjekkisk immigrant, der mister hele sin familie under anden verdenskrig - og altså ikke den tegnede helt, de skaber. Chabon hylder nok den idealiserede helt, men peger samtidig på, at han netop er idealiseret. De karakterer, der lever i hans roman, som fremtræder helstøbte, og som læseren identificerer sig med, er de to langt fra todimensionelle figurer: den halte og den følelsesmæssigt forslåede dreng.

I Jonathan Lethems forfatterskab spiller superhelteserierne som hos Chabon også en formativ rolle. Det gælder især romanen *The Fortress of Solitude* fra 2003 og noveller i samlingen *Men and Cartoons* fra 2004. Særligt interessant hos Lethem er, at han nedbryder skellet mellem superhelteuniverset og fiktionens realunivers, uden at han bevæger sig over i eventyrgenren. Således kan hovedpersonen i *The Fortress of Solitude* pludselig flyve eller blive usynlig. Men selvom Lethem opererer med disse parallelverdener, så viser det sig, at styrken ved livet som superhelt har en illusorisk karakter. Superheltekræfterne svigter parallelt med, at en rå virkelighed presser sig på. Kan man ikke gebærde sig i den virkelighed, som er givet en, kan man ikke stole på de kræfter, som superhelte rollen ellers kan give en.

For alle tre forfattere gælder det altså, at superhel-

terepræsentationen indeholder en erkendelse af, at idealet er tabt. Interessant er det derfor, at de, idet de tillader superhelten plads i deres værker, kommer til at anerkende idealet, på trods af at de mere eller mindre ender med at negere det.

Den amerikanske heltefigur, som fandt sine første træk i den puritanske tænkning og som blev iklædt superhelte kostume i midten af det 20. århundrede, udvikles altså nu i nationallitteraturen. Men her kan den kun bestå som eksempel på et ideal, der ikke længere er. Alligevel genkaldes idealet om en helstøbt helt i superheltes billedet med en stærk nostalgisk længsel, og man aner, at nostalgien ikke kun dækker over længslen efter helten, men også efter det faktum, at han kan defineres som særlig amerikansk. Superhelten, som han er beskrevet hér, defineres jo netop ud fra sine nationale træk. Sikkert er det i hvert fald, at der vil gå lang tid endnu, før superhelten vender tilbage til de fjerne galakser, hvorfra han kom. Han har åbenbart stadig en central rolle at spille på de amerikanske breddegrader.

### **Litteratur**

Bradford W. Wright: *Comic Book Nation*, The Johns Hopkins University Press, 2001

Klock, Geoff: *How to Read Superhero Comics and Why*, Continuum, 2002

Malcolm Bradbury and Richard Ruland: *From Puritanism to Postmodernism – a History of American Literature*, Penguin Books, 1991

Benjamin Franklin: *The Autobiography of Benjamin Franklin (1771-1788)*, Simon and Schuster, 2004

Rick Moody: *The Ice Storm*, Back Bay Books, 1994

Michael Chabon: *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*, Picador, 2000

Jonathan Lethem: *The Fortress of Solitude*, Doubleday, 2003

Jonathan Lethem: *Men and Cartoons*, Doubleday, 2004

*Gro Frank Rasmussen er overbygningsstuderende ved Institut for Kunst og Kulturvidenskab, afdeling for Litteraturvidenskab på Københavns Universitet. Hun skriver speciale om superheltens repræsentation i ny amerikansk litteratur.*







# Det' filmisk!

Noget tyder på, at filmmediet har påvirket visse tegneserieskabere mere end godt er; alt for mange tegneserier ligner til forveksling storyboards – hvorfor dog det?

## Af Thomas Thorhauge

“Storyboard: Serie af tegninger, ofte med dialog el. stikord, der angiver, hvilke optagelser der skal indgå i en film- el. tv-produktion.”

*Den danske ordbog*

### 1.

Hvad er det for noget med tegneserier og film? Ethvert trykt eller elektronisk nyhedsmedie med respekt for sig selv har for længst bragt indslag eller artikler om særligt Hollywoods indbringende flirt med tegneseriens superheltegenre – og skønt visse af de senere års tegneseriefilmatiseringer har været både rimeligt veloplagte og endda forholdsvis vellykkede, er det indlysende ikke kvaliteten af filmene, der interesserer pressen. *It's the money.*

De to store amerikanske tegneserieforglag, Marvel og DC Comics, er for længst holdt op med at tjene store penge på deres tegneserier og har derfor meget naturligt omjusteret deres industrielle selvforståelse fra rollen som tegneseriefabrikant til rollen som konceptudvikler. Bare læs *Børsen*, *Berlingske Business* eller *hey!* – *Politiken* for den sags skyld. De har alle skrevet om denne faaaaaascinerende iagttagelse; pengene er i rettighederne til spil, film og anden merchandise. *Superman* er ikke først og fremmest en tegneseriefigur, men derimod en indbringende idé.

Dermed betragter AOL/TimeWarner-koncernen ikke DC Comics som et almindeligt datterforlag, men snarere som sit idélaboratorium, hvor ideer, koncepter og fortællinger kan blive udviklet og afprøvet under mere fleksible og langt billigere forhold end i film- og tv-branchen, *clever, clever.*

Dette ædle medie, denne løfterige kunst – er tegneserien i sit kommercielle hovedspor reduceret til en *sweatshop* i Tinseltown?

### 2.

Pengene, tv- eller filmmediet; hvad er det mon for en kraft, som i den senere del af tegneseriens historie tilsyneladende formørker tegneserieskabernes sind, og reducerer deres tegneserieværker til storyboards? Gå ind i en boghandel, en kiosk, et bibliotek, en tegneseriebutik – eller tap skidt direkte fra nettet – åben en tilfældig tegneserie, og du vil med stor sandsynlighed blive vidne til et mere eller mindre raffineret storyboard. Du vil se en aristotelisk opbygget fortælling, du vil se billeder med forgrund, mellemgrund og baggrund, komponeret efter perspektivets principper, du vil se figurer agere relativt naturalistisk, du vil se billeder, som muligvis skifter størrelse, men som ikke grundlæggende adskiller sig fra fjernsynsformatet, du vil se psykologisk realisme (igen, relativt set) og kausal logik. Du vil med andre ord se tegneserier, der i betænkelig grad ligner film. Eller rettere sagt: storyboards til filmproduktion.

Storyboard-tegneserier er kedelige, uoriginale og i virkeligheden temmelig primitive. Deres ophavsmænd – som typisk er en forfatter/tegner-kombination – er i virkeligheden ikke særligt interesserede i tegneserier. Forfatteren ville hellere skrive romaner eller filmmanuskripter, tegneren bare lave illustrationer; det der med at *fortælle* i billeder er rent besvær og vældigt kedeligt. Kig på amerikanske superhelte titler, kig på fransk-



Frank Miller debuterede som filminstruktør med sin *Sin City*-filmatisering, men man kan ikke beskyldte hans tegneserier for at være præget af filmtænkning. (illustration fra hans *The Dark Knight Strikes Again*)

belgiske mainstream-albums: de triste tendenser, det rutineprægede håndværk og de forudsigeligt slumrende formler nærmest springer ud af siderne.

Formler og klicheer er der til gengæld masser af, både dramaturgisk og visuelt. Storyboard-tegneserier fortæller sjældent noget nyt. De prøver højest at fortælle det samme med en ny friskhed (men det overkommer de selvsagt sjældent). "Hvad er der nu galt med blot at ville underholde?" synes de at spørge. Intet, naturligvis, men underholdning kommer ikke af klicheer og formler, underholdning kommer af ideer, originalitet og overskud (sådan er det i hvert fald i andre medier...). En god storyboard-tegneserie magter lige nøjagtigt at holde læserens opmærksomhed fangt i de 15-45 minutter, det nogenlunde tager at læse

en sådan, hvad enten vi taler hæfte eller album. Der vil sikkert være et par gags eller scener, som vil være relativt virkningsfulde, men oddsene er imod.

Storyboard-tegneserier er noget kedeligt noget, og undertiden endda en ret ulykkelig affære: Det virkeligt snedige ved storyboard-tegneserier er, at de sagtens kan forklæde sig som ambitiøse, vedkommende og tidssvarende kulturprodukter, som beskæftiger sig med De Store Temaer og så videre, og ikke så sjældent lykkes det denne listige gren af storyboard-tegneseriestammen at narre sin læser til at tro, at denne underlæsningen har haft en relevant og betydningsfuld oplevelse. Men heldigvis findes der en test: Storyboard-tegneserierne – det er dem, der lister ud af din hukommelse kort tid efter interaktionen.



### 3.

Goddammit, special effects er GRATIS i tegneserier! Ja, det er de fabelagtige visuelle vilkår. Hvad koster en armada af giganttrumskibe? Hvad koster et nonnekloster fra middelalderen? Hvad koster det at forvandle New York til grønne, selvlysende maskinkoder? Filmselskaber må bruge gigantiske beløb for at bikse slige effekter sammen, men i tegneseriemediet spiller klaveret anderledes; det er sgu gratis, næsten for godt til at være sandt, ikke? Det er da forførende kun at have fantasien som grænse for, øh, fantasien. Af en eller anden grund tiltaler dette aspekt storyboard-tegneserieskaberne. Ikke sjældent synes en spektakulær *setting* eller effekt at distrahere tegneren fra at præge billedet i en dynamisk, poetisk eller i det hele taget en original retning. De stiller sig tilfredse med scenens indhold, hvad end det er 400 korsriddere på en slette, en hektisk rumstation eller jumbojets, der kolliderer med tvillingetårnene. Hvis det med andre ord er sceneriet, man sværmer for, er det ikke svært af forstå storyboard-tegneserieskaberne. I modsætning til filmmediets anderledes besværlige vilkår, kan man i tegneseriemediet springe ressourcetærende *fund-raising*-processer over, man er fri for irriterende indblanden fra produceren på sidelinjen, der kommer ingen dyr til skade og så videre og så videre.

Svaret er naturligvis, at det gør man da også, jævnfør afsnit 1. I en visuelt orienteret kultur er og bliver tegneserien et stærkt, fleksibelt og overmåde økonomisk fordelagtigt medie i forhold til narrativ-visuel idéudvikling. På den konto kan man sagtens forestille sig

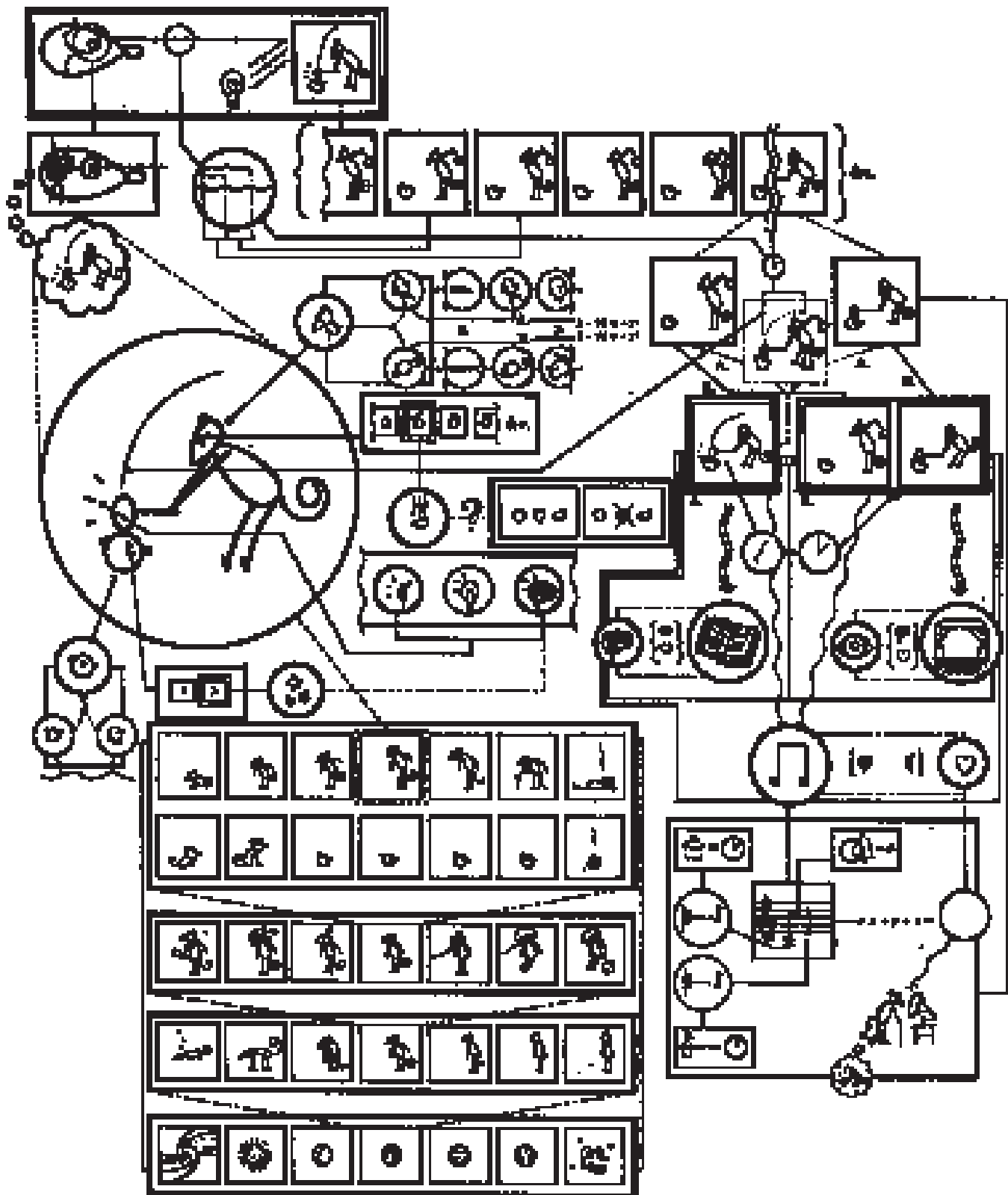
at endnu flere Oscar©-vindende spillefilm fremover vil være baseret på en tegneserie. Til gengæld kan man med rette frygte, at filmen vil vise sig bedre end tegneserien.

Special effect-aspektet er lige så forførende, som det er farligt. Der var en gang, hvor tegneserier næsten havde patent på visuelle special effects, hvor det næsten var noget mediespecifikt. Sådan er det ikke længere, men der er stadig en økonomisk forskel som er til at tage og føle på. Men det er naturligvis farligt at digte tegneserier på et så spinkelt fundament, især i lyset af, at både fransk-belgiske, japanske og nordamerikanske mainstream-tegneserier på hver deres måde igen og igen og atter igen har drevet rovdrift på de 'fantastiske' elementer.

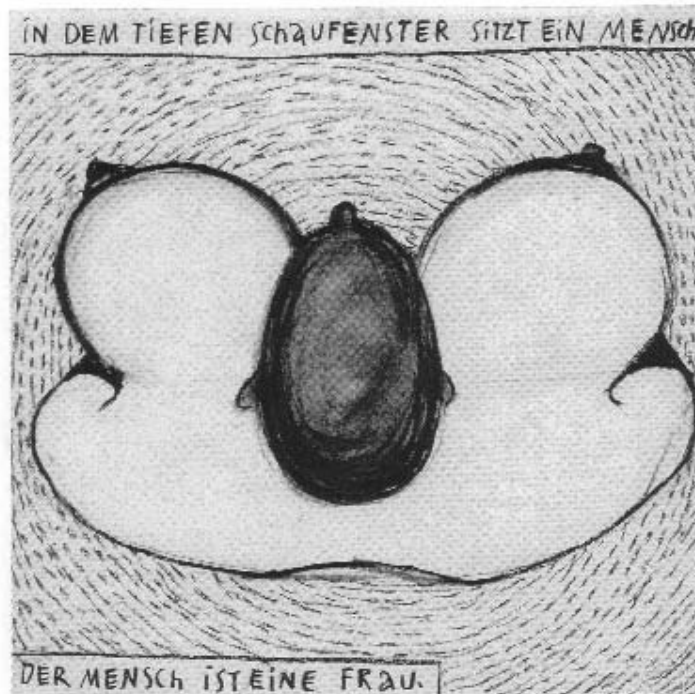
### 4.

Mesterværkerne, schmesterværkerne. Jaja, det bliver paradoksalt nok ofte lidt kedeligt, når der rumsteres med kanoner, men kig en gang på tegneseriemediets store værker, alias dem, der blandt eksperterne nyder konsensus som værende *rigtig gode*. Nogle af dem ligner muligvis storyboard-tegneserier, fx Hergés *Tintin* og Carl Barks' *Anders And*-historier, og mange ville sikkert også argumentere for at disse tegneseriens ophavsmænd først og fremmest var *fortællere*. Herregud, det er da helt rigtigt set – men kig værkerne efter i kortene, og man vil se mediebevidstheden vælte ud i lårtykke stråler. Hitchcocks film er på mange måder eksempler på det samme.

Mere oplagt er det naturligvis at kigge på de tidlige



Chris Ware's graphic novel *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*, er blandt mediets absolutte hovedværker.



Anke Feuchtenbergers billedkunstnerisk sensibilitet kommer ikke i konflikt med hendes talent for det "tegneseerieagtige". (illustration fra *Die hure H zieht ihre Bahnen*).

amerikanske avistegneserier, særligt søndagssiderne, Winsor McCays *Little Nemo* (1905-1914), Lyonel Feinigers *The Kinder-Kids* (1906) George Herrimans *Krazy Kat* (1913-1944), Frank Kings *Gasoline Alley* (1919-1969) og flere andre. Her viser tegneseriemedi-

et sig fra sin fornemste side, her skildres mange slags 'fortællinger', hvad enten det er en sovende drengs spektakulære drømmeverden, et surrealistisk *ménage-à-trois* mellem en kat, en mus og en hund i et besynderligt ørkenlandskab, eller blot en lige-ud-af-lande-



vejen-historie om en amerikansk families dagligdag i det tyvende århundrede. De er forrygende, gribende, smukke, poetiske (og okay, måske en smule bedagede), de er intet andet end tegneserier, utænkelige som andet end ord og billeder, masseproduceret på papirsiden.

Betragt også bølgen af de nye tegneserier, både *graphic novels* og de mere visuelt orienterede. Chris Ware's *Jimmy Corrigan* (2001), Charles Burns' *Black Hole* (2005), Anke Feuchtenbergers værker, Chester Browns *I Never Liked You* (2002), Dan Clowes' *Ice Haven* (2005) og Ron Regé Jr.'s *Piger mod smerte* (2005) er alle ret forskellige, men dog dybt tegneserieagtige, og ikke filmiske. Her lyser værkerne af medie-bevidsthed; stregens betydning, billedernes forhold til hinanden og til siden, beskæring og komposition af motiv, billedernes forhold til teksten, billedernes forhold til historien, hvad der vises, og hvad der ikke vises. Her er der tænkt over tingene, her udnyttes tegneseriens potentiale på en langt mere overbevisende og relevant facon, med store resultater til følge.

Selvfølgelig kan storyboard-tegneserier sagtens være gode og engagerede historier fortalt i flotte billeder, men helt ærligt, store tegneserieværker bliver de sjældent (og helt ærligt; store film bliver de næppe heller!), og pakker vi det virkelig tunge skyts frem – uødelighed! evighed! – er der (som vor vestlige civilisations uransagelige konventioner er indrettet) kun ringe sandsynlighed for at denne type halvbagte og halvkloge produkter bliver stående.

## 5.

Har et medie en iboende essens, en slags sandt eller ideelt udtryk, som det i bedste teleologiske stil arbejder sig hen i mod? Denne læser tror ikke på slige forestillinger, men hårdtarbejdende skabere inden for flere medier har ind i mellem anlagt sådanne betragtninger: Man har hørt filmfolk hævde, at den dramaturgiske og æstetiske model, som karakteriserer (klassisk) Hollywood outputs, er filmens essens, man har hørt hærdede superhelteegnere bemærke, at tegneseriemediet simpelthen er skabt til flyvende overmennesker med laserskydende øjne. Nonsens og gammelmodernistisk tankegods, ikke sandt? Og dog ...! I forhold til konventionelle definitioner af mediebevidsthed, eksperter og konventioner er det da påfaldende, at så mange af tegneseriemediets hovedværker er karakteriseret ved netop at være så uoversættelige til andre medier. *Krazy Kat* som roman eller digt? Næppe. *Maus* som tv-serie? Arj, hvad? *Jerry Cornelius' hermetiske garage* i et andet medie? Doh! Superhelte, derimod, klart. De ville hellere have været film fra begyndelsen, der var bare hundrede grunde til, at det ikke skulle være sådan. Og hånden på hjertet, så var der superhelte lang tid før Superman. Ingen regel uden en undtagelse, selvfølgelig, og helst ingen reducerende kassetænkning her, men, men! ... man fristes i sandhed til at konkludere, at de fede tegneserier, kære læser, det er dem med høj mediebevidsthed, uanset hvor dum og chauvinistisk betragtningen end forekommer.



David B. har overbevisende forladt den "handlingsskildrende" tegneserie. I stedet bruger han symboler, metaforer og andre uortodokse visuelle strategier. (illustration fra *L'ascension du Haut-mal*)

## 6.

"At bevidsthed er godt". Sådan besvarede salig Poul Borum en gang spørgsmålet om, hvad han prøvede at lære sine elever på Forfatterskolen. Tiden har ikke frarøvet svaret sin pondus; bevidsthed er og bliver et formidabelt redskab i kunstens skabelsesproces (ikke mindst fordi bevidsthed også er at vide, hvornår bevidsthed/analyse/rationalisering/kært-barn-har-mange-navne, ikke bør anvendes).

Bevidsthed er godt, og mediebevidsthed er følgelig også godt. Hvad er forskellen på en tegneserie og et storyboard? Forskellen er indlysende, at en tegneserie er et fuldt ud kontrolleret værk, hvor skaberen simpelt hen bestemmer alt; *intet* billede rummer teoretisk set tilfældige eller vilkårlige elementer, med mindre det er intenderet (og dermed ophører det med at være tilfældigt). Et storyboard, derimod, er først og fremmest

ikke et værk, men derimod et nyttigt værktøj. Dernæst fører storyboardet til frembringelsen af et visuelt narrativ, hvis billeder per mekanisk reproduceret logik ikke kan undgå at indeholde tilfældige eller ukontrollable elementer. Det ene er naturligvis ikke bedre eller finere end det andet, men der er en verden til forskel.

Når tegneserieskaberen skal digte og konstruere sit univers, er der – ganske som i andre medier – en mængde spørgsmål han eller hun må besvare. Store spørgsmål, men så sandelig også mindre spørgsmål, som kræver omhyggelig overvejelse. Lad os forestille os en konventionel tegneserieramme, hvor to hovedfigurer i forgrunden taler. I baggrunden har vi en storbys skyline. Almindeligvis ville vi sige, at blot i opridsningen af billedets elementer har vi de vigtigste ting på plads: vores personer, hvor de befinder sig, og med tekst i talebobler – hvad figurerne taler om. Men hvad

med *skylinen*? Hvis den blot skal vise New York, kan det vel være hip som hap, det er bare nogle skyskrabere, ikke? Om man skal kunne se bygningerne tydeligt, eller om de kun skal antydes, er det virkelig vigtigt? Farve eller ej, og i givet fald, hvilke farver? Skal streger være klar eller grov, tyk eller tynd.

Det kan lyde som formalistisk flueknepperi, men som ordsproget siger, findes mesterskabet i detaljen. Tegneserien er som sagt et medie, hvor skaberen bestemmer og kontrollerer alt. Alt. Hvorfor i alverden skulle en tegneserieskaber dog så bare ignorere alle de udfordrende og yderst definerende spørgsmål, som det blanke papir stiller?

## 7.

Storyboard-tegneserier er desværre ikke spændende nok. Verden har simpelthen ikke brug for dem. Skal tegneserien hævde sig i det 21., 22., og 23. århundrede, skal der andre boller på suppen: Som et minimum må serieskaberen tvinge sig selv til at betragte sit medie som noget andet end fattigmandsfilm.

Tænk tegneserie! Kig på papiret eller skærmen – to virkemidler ligger for hånden, *ordet* og *billedet*. Hvorfor i alverden skulle denne enkle kombination ikke kunne skabe en langt mere omfattende, udfordrende og vedkommende dagsorden, end verden hidtil har set? Storyboardet – det kan filmfolkene få, endda helt for sig selv.

*Thomas Thorhauge er tegneserieskaber og medredaktør på tegneserietidsskriftet Rackham. Han er sammen med Matthias Wivel forfatter til Forandringstegn - de nye tegneserier (Politisk revy 2005).*





Hun var smuk



Hun var besat

# Meatball doesn't work that way

Öyvind Fahlströms *Meatball Curtain*

## Af Kristian Handberg

*Meatball Curtain (for R. Crumb)* (1969) er måske kunstens største cadeau til tegneserien. Det er en farverig og absurd figurgruppe, hvor kødboller flyver rundt mellem en deform folkløse af tegneserieklare silhuetter. Den er blevet kaldt en 'modkulturel skulpturpark' og er et fascinerende eksempel på 1960'ernes kulturelle overskridelser – og inddragelse af tegneserien i kunsten.

Værket er skabt af den svenske kunstner Öyvind Fahlström (1928-76), der i 1960'erne arbejdede en del i USA. Fahlströms mangfoldige og helt særegne produktion gør ham efter min mening til en af de mest spændende, fantasirige og underholdende kunstnere fra tiden. Hans produktion omfattede næsten alle medier, blandt andet poesi, film, happenings, installationer og maleri, og ofte blev disse udtryksformer blandet. For eksempel i Fahlströms installationer fra midten af 1960'erne, der blander popkunstens formsprog med absurdisme og klare politiske signaler i et helt særegent univers.

Kærlighed til kunst og tegneserier er ikke grænseoverskridende i dag, tværtimod. Siden popkunstnerne Andy Warhol og Roy Lichtensteins første famlende skitser af Disney-koryfæerne i de spirende tressere, har kunsten haft tegneseriezonen som en fast motivbank enten for at komme med anti-finkulturelle statements, eller for at udtrykke en oprigtig fascination af tegneserien.

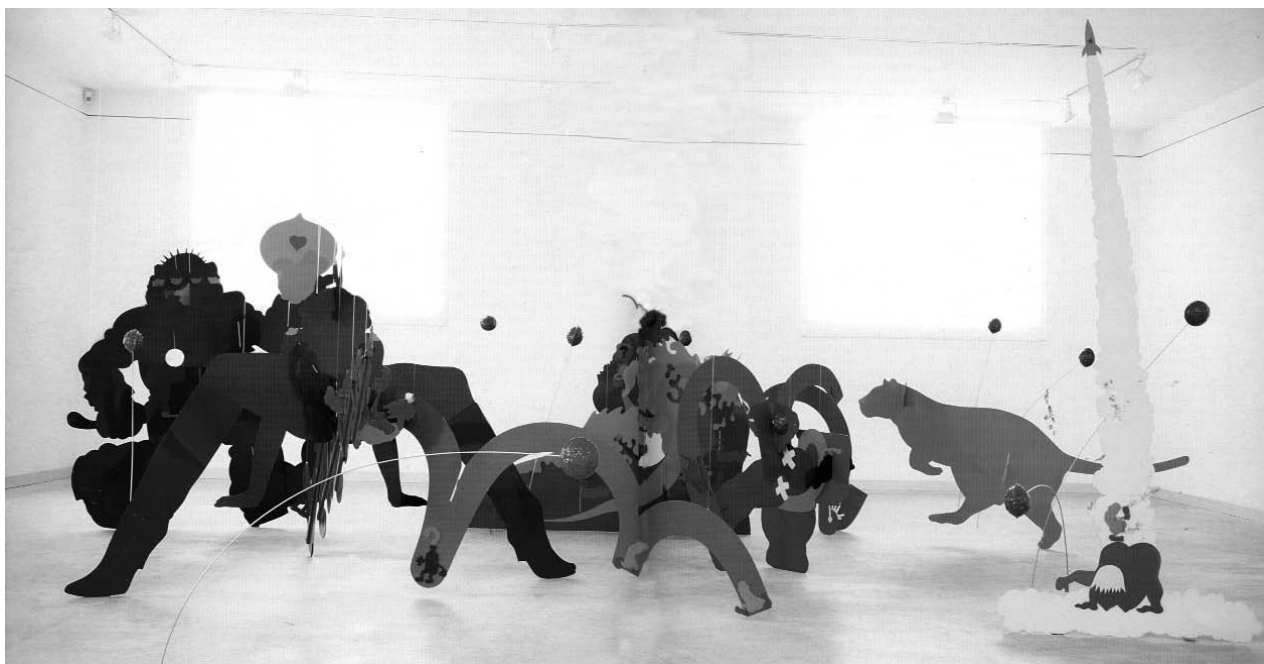
Hos popkunstnerne var seriefigurerne ikoner for populærkulturens opgør med modernismens abstrakte maleri, der bevidst havde afsagt sig kitsch og masse-

kultur såvel som figurativitet i det hele taget. Popkunstens inddragelse af massekulturens elementer via blandt andet tegneseriefigurer var ret overskridende i en periode, der var domineret af abstrakt, modernistisk kunst. Fahlström var dog mere radikalt grænseoverskridende, og det forklarer måske, hvorfor han ikke medtages i de store fortællinger om 1960'ernes kunst. Det var for eksempel atypisk for datidens kunstnere, og specielt i USA, at være så aktivt involveret som Fahlström i '68-oprøret, fra dets bevidsthedsudvidelse til dets politiske revolte. Fahlström var med andre ord for eksplicit politisk til at være en rigtig popkunstner, og at der var surreelle og psykoanalytiske impulser at spore i hans værker affødte skepsis i en tid præget af opgør med modernismen i kunsten.

*Meatball Curtain (for R. Crumb)* har en ret speciel tilblivelseshistorie. Los Angeles County Museum of Art havde udviklet et pionérprojekt, hvor kunstnere skulle arbejde sammen med virksomheder. Fahlström valgte at alliere sig med firmaet *Heath and Company*, der lavede de store, ærkeamerikanske reklameskilte til tankstationer og fastfoodkæder. Materialerne var derfor plast og metal. Noget af en ærke-pop-gestus!

Værket består af en stor gruppe fritstående silhuetfigurer i kraftige farver. Ind imellem figurerne flyver de brune *kjöttbullar* på metaltråde. Figurerne er et orgie, bogstavelig talt, af absurditet med deformede menneske- og dyrefigurer i al slags samkvem og udladning. Det sker i et spil mellem tegneserieklare former og en formmæssig opløsning tilsat raketter, der fises af sted af gamle troldkællinger. Man tænker, at den gode





Öyvind Fahlström: *Meatball Curtain (for R. Crumb)*, 1969, blandede materialer, 1024 x 480 x 366 cm, Collection Sharon Avery-Fahlström, New York.

Fahlström har kigget dybt i syrekrukken og fastholdt sine syner i enkle, farverige former.

Der er dog en konkret fortælling bag skulpturen. Det fremgår af titlen, der refererer til kulttegneserietegneren Robert Crumb, som Fahlström har tituleret "a great American artist". Fahlström blev introduceret til Crumb gennem magasinet *Zap Comics*, der var talerør for den nye undergrundstegneserie, der opstod sammen med hippiekulturen. Hvor tegneserien tidligere havde været klart *All-American* og kommercielt main-

stream, fremhævede undergrundstegneserien netop det, som mainstreamserierne undertrykte: sex, stoffer, rock'n'roll og venstreorienteret politik i en anarkistisk-humoristisk stil, der syntes helt på bølgelængde med Fahlströms univers. Den eksakte Crumb-stribe bag værket hedder *Meatball* og skildrer, hvordan kødboller falder ned fra himlen og rammer folk for herved at bringe fred og lykke til alle! Karakteristisk nok regnes striben både for at være en satire over normalsamfundet, og for at være udtryk for hippiekulturens tilbe-

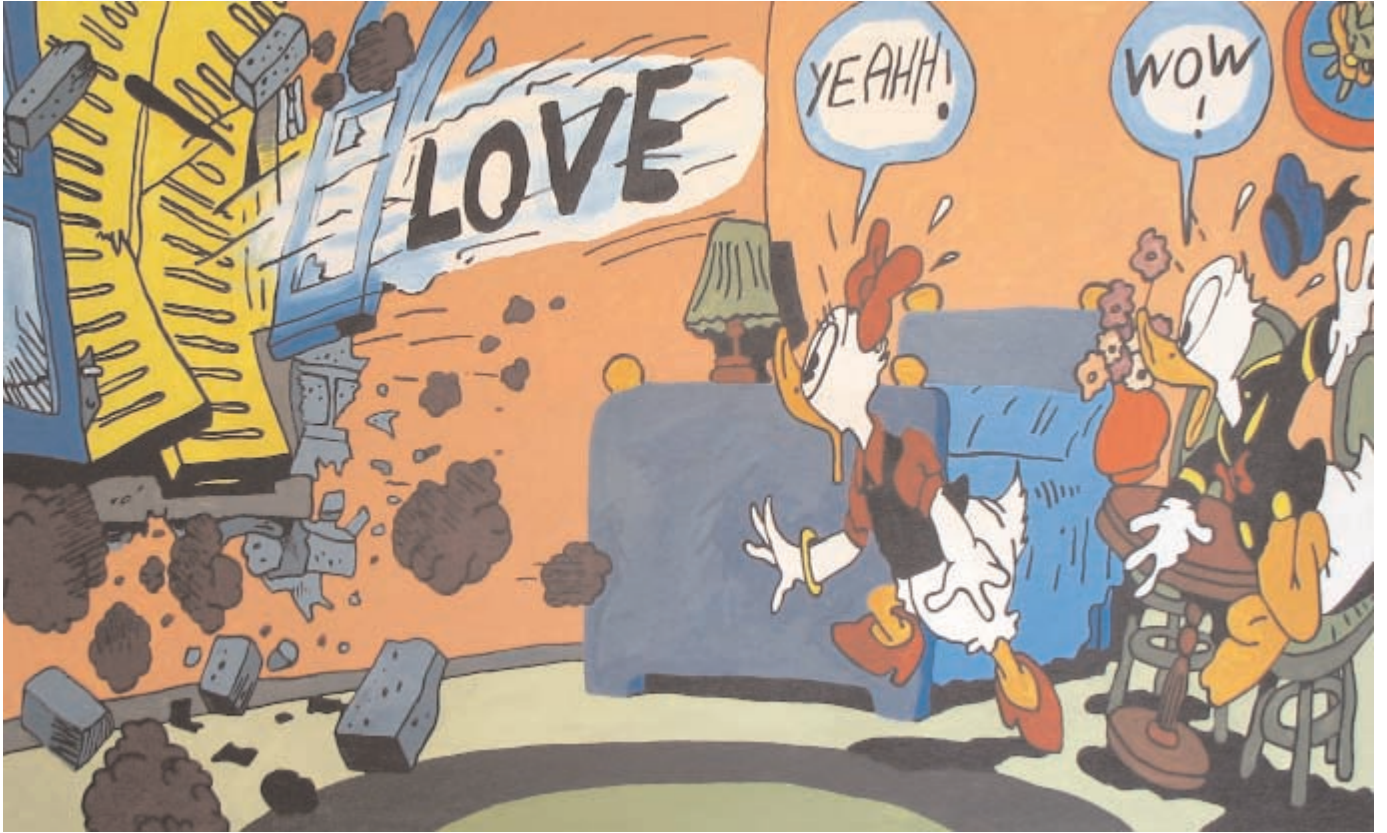
delse af gurer og narkotiske stoffer. Fahlström elaborerer videre på denne historie og skaber en vanvittig fantasi, hvis pointe netop ligger i dens uforklarlighed.

Jeg tror imidlertid, at man også kan se en anden og mere specifik pointe i Fahlströms bearbejdelse af Crumbs kødbollehistorie. Installationen *Meatball Curtain* synes at udgøre en helt egen verden, men netop herigennem forstyrrer værket den normale, 'virkelige' verdens meningssystem.

I *Meatball Curtain* er det ikke som i den amerikanske popkunst mainstreamtegneseriens konventionelle form og indhold, der trækkes på. Det er derimod undergrundstegneserien. Hvor popkunsten med tegneserien gjorde oprør med den eksisterende forestilling om en modstilling mellem massekulturen og finkulturen, er det hos Fahlström en hel tredje dimension, der introduceres: modkulturen. Tegneserien bliver således, sammen med eksempelvis rockmusikken, et kunstnerisk og politisk potent medie, der med sin vilde form- og farvebrug kan kommentere det samfund, den eksisterer i – hvad den abstrakte kunst ikke formåede. Den kan ifølge Fahlström skabe en ny kulturel og formmæssig virilitet – som hos en 'Great American Artist' som Crumb. Og så er det vel tænkeligt, at netop kødbollerne har haft en speciel betydning for svenskeren Fahlström som billede på det småborgerlige normal-Sverige. At se kødbollerne anvendt på denne rablende måde, må have haft en særlig appeal for ham, der netop ofte lavede syret satire over Sosse-samfundet. Det virker også som om, der er et folkløstisk præg over nogle af værkets figurer,

de knortede gubber og kællinger – og antydes det på den måde, at tegneserien er nyere tiders folkløse?

*Kristian Handberg læser mag.art. i kunsthistorie ved Aarhus Universitet.*





# Hvem er bange for den lille søde heks?

Girlpower i tegneserien *W.I.T.C.H.*

## Af Karin Lindgård og Helle Strandgaard Jensen

Fortryllende og forførende betragter de os fra kioskerne bladhylder, de fem unge piger fra tegneserien *W.I.T.C.H.* De unge tegneserie-hekse er resultatet af den invasion af japanske serier, som det vestlige marked oplevede omkring årtusindeskiftet, og som tvang *Disney* til at komme op med noget mere moderne end en bitter, gammel and i sømandskostume. Løsningen blev moderne, magisk girlpower – og forældrene er lykkelige: "Her kommer omsider et køns-identifikationsobjekt, man kan holde ud at give til sin pige!", skrev Jette Hansen, magister i litteraturvidenskab, feminist og mor til en 9-årig pige, i en begejstret analyse af serien i 2003.

Men er seriens smukke magikere egentlig at betragte som 'gode kvindelige forbilleder'? Kan pigernes kræfter siges at dække over en feminin styrke, der er stærk nok til at udfordre den patriarkalske samfundsstruktur, eller stikker seriens ukritiske samfundssyn og seksualiserede kroppe blot nye kæppe i de feministiske hjul?

Vi har læst serien om de fem hekse i et kønsperspektiv og spørger, om det ikke snart er på tide, at kvindelige heltinder kan fremstilles som verdens rednings*mænd*, uden at deres styrke absolut skal dæmoniseres og deres krop seksualiseres?

## Magisk kvindekræfter

Disneys nye storsatsning udgør bare en lille del af den nye trend, som magisk girlpower er blevet. Hvis man er opmærksom, vil man således kunne have bemærket en næsten magisk forøgelse i antallet af fortryllelser og

heksekunster i vores mediehverdag, for de populære hekse flourer også i tv-serier som *Heksene fra Warren Manor* og *Buffy the Vampire Slayer*.

*W.I.T.C.H.*-serien er ligesom tv-eksemplerne en fantasy-serie i et typisk soapformat. Seriens handling foregår i et univers bestående af flere parallelle verdener, hvorimellem den evige kamp mellem godt og ondt udkæmpes. Handlingen kredser omkring fem tilsyneladende helt almindelige piger i tolvårsalderen, og serien behandler typiske teenageemner som dumme forældre, tandregulering og forelskelse, men også dybere emner, som eksempelvis sorgen og smerten over at miste et nært familiemedlem, bliver berørt.

Men pigerne skiller sig ud fra deres klassekammerater, idet de lever et dobbeltliv. De er nemlig blevet udvalgt til at vogte den mur, som udgør skillelinjen mellem verdenerne. Som hjælpemiddel har de fået en amulet, der binder dem sammen og giver dem styrke til at herske over de fire elementer: vand, jord, luft og ild. Kræfterne der kræves for at udføre opgaverne som vogtere stammer fra en kvindelig nymfe og er knyttet til kvindekønnet. Derfor har vogterne gennem tiderne altid været kvinder.

*W.I.T.C.H.*-seriens gruppesammensætning er bygget op omkring en logik, hvori hovedkaraktererne hver især besidder nogle specifikke karaktertræk, som enhver teenagelæser kan identificere sig med. Konceptet resulterer for det meste i nogle temmelig stereotype figurer: Et eksempel er karakteren Hay Lin, der ikke kommer fra noget specifikt land, men bare fra Asien. Hendes interesser er science-fiction, te og zen-

haver. Desuden driver hendes forældre en kinarestaurant, men det gør alle asiater vel, eller?

Seriens familiekonstellationer i øvrigt giver et moderne billede af kvindens arbejdsmæssige placering: Mødrene er alt fra dommere til restaureringspecialister. Men bortset fra dette stiller serien ikke spørgsmålstejn ved patriarkatet. I stedet bidrager serien til at opbygge og forstærke stereotype kønslige dikotomier. Dette gøres blandt andet ved, at natur (-kultur), krop(-sjæl) og følelser(-fornuft) er vigtige ingredienser i pigernes kræfter. Disse kræfter bygger som sagt på de fire elementer, og synes at springe fra en kropslig, naturlig og seksuel kilde. Ved pigernes forvandling fra almindelige, præpubertære piger til ualmindelige hekse sker nemlig mærkbare kropslige forandringer: Som ved et trylleslag får pigerne større bryster, længere lemmer og mindre tøj på.

At Supermans styrke bygger på muskelkraft, og at hans muskler derfor fremhæves ved hans forvandling, synes ganske rimeligt. Men kan nogen komme op med en rimelig forklaring på, at magten over ilden skulle bo i en D-skål? Den mest sandsynlige forklaring på pigernes kropslige forandringer synes at være deres evne til at tilfredsstille det mandlige blik. Tidligere citerede Jette Hansen påpeger, at forvandlingen kan siges at være en symbolsk omarbejdning af den præpubertære piges drøm om at blive voksen. Det er ganske sandsynligt, men spørgsmålet er så bare, om det er nødvendigt at opfordre læserne til at sidestille det at blive en voksen kvinde med det at skulle gå op i, at ens udseende kan tilfredsstille et mandligt blik?

Når man alligevel kan argumentere for, at serien har visse feministiske kvaliteter, så skyldes det, at den på flere punkter bidrager til at undergrave gammeldags opfattelser af kvindelighed. Dette ses tydeligst i seriens afstandstagen fra det klassisk passive kvindebillede. Pigerne deltager aktivt i deres omverden – både når det gælder den verden hvori de er vogtere og i den 'almindelige' verden. At serien samtidig inddrager læseren i en aktiv deltagelse – om end på en typisk feminin maner – ved for eksempel at give tips om, hvordan læseren kan lave sin egen læbebalsam, smykker og tøj, er (trods alt) også et positivt indslag i forhold til andre pigemagasiners syn på deres læsere som passive konsumenter.

### **Spice up your life**

Den girlpower tradition som *W.I.T.C.H.*-serien i høj grad trækker på, blev lanceret af *Spice Girls* i 90'erne under kampråb som "Future is female", "It's a girls world", "She who dares wins" og "Silence is golden, but shouting is fun" (Omslaget til *Spice* 1996).

Girlpoweren var ikke græsrodsfeminisme i den gamle, hæderlige 'kvinder-kan'-ånd, men en langt mere glat og kommercialiseret version af feministisk tænkning. Det verdensbillede, 90'ernes girlpower præsenterede, var strengt heteronormativt og byggede på tanken om, at det er okay at være en stærk kvinde, som gør hvad hun vil – så længe hun er parat til at spille efter de patriarkalske spilleregler. Økonomisk uafhængighed, sexappeal, og seksuel selvbestemmelsesret synes at være girlpowerens højeste målsætninger.

Den accept af den patriarkalske verdensopfattelse og fokuseringen på det strengt feminine, der er implicit i denne tænkning, er typisk for genren – og går igen i dag i såvel musik, film og diverse tegneserier og magasiner. Kommercielle succeser som *W.I.T.C.H.* beviser, at kvindeskraft pakket ind som girlpower stadig sælger bedre end kvindekamp pakket ind i feminisme. Bagsiden ved girlpoweren er for os at se, at den ikke formår at synliggøre de samfundsmæssige strukturer, der er med til at gøre kvinder underordnede i forhold til mænd. I girlpoweren, både som den ses traditionelt og i den 'magiske' form, som den antager i *W.I.T.C.H.*, spiller udseende og individualitet en meget stor rolle, hvilket hindrer de strukturelle problemer i at blive synlige. Det vender vi tilbage til nedenfor.

### Hemmelig magi

De kræfter, de magiske piger besidder, er stærkt forbundne med den stereotype tanke om Kvinden. Pigerne i *W.I.T.C.H.* styrer naturkræfterne – noget, som forstærker opfattelsen af 'kvinden som et naturnært væsen'. Deres kræfter er påvirkede af deres følelser, empati og intuition – alt sammen noget der ofte fremstilles som typiske feminine egenskaber med bund i 'kvindens veludviklede følelsesliv'. Forbindelsen mellem kvinder og natur er en forudsætning for historierne – og heksene skal selvfølgelig også stadig koge magiske drikke på urter og hårtotter på gammel, hæderlig heksemanér!

*W.I.T.C.H.*-pigernes magiske evner gør dem til meget magtfulde hekse. De er i stand til at redde den verden,

vi kender, samtidig med at deres tilgang til de parallelle dimensioner giver dem en dybere forståelse af det, som sker i deres omverden. Væsner fra andre verdener har nemlig stor indflydelse på det jordiske liv, noget som vi almindelige dødelige ikke kender til.

Men ingen af pigerne i *W.I.T.C.H.* vælger at røbe deres identitet som hekse. Omverdenen er derfor ikke medvidende om, at den står i taknemmelighedsgæld til dem, og alle deres magtfulde og krævende heksegeringer bliver dermed en personlig opofrelse. Hvorfor pigerne holder deres kræfter hemmelige, er ikke helt sikkert, men læseren får en klar fornemmelse af, at en afsløring vil få frygtelige konsekvenser, og muligvis medføre en udstødelse af samfundet – eller død.

Dette hemmelighedskræmmeri betyder, at helt-inderne magiske kræfter kun i ringe grad påvirker deres hverdagsliv udadtil. Deres sociale status forandres ikke i forhold til den magt, de besidder. Sådanne former for selvopofrelse taler imod alle former for individualistisk 'girlpower' – men er i overensstemmelse med det stereotype kvindebillede af en selvopofrende martyr. Følgerne bliver, at kvindernes handlekraftige og aktive indre ikke formår at påvirke omverdenens kvindesyn. Serierne giver altså (kun) plads til stærke og indflydelsesrige kvinder så længe, de ikke tager for meget plads i det almindelige samfund.

Den selvopofrende dåd, som knytter sig til de små hekses liv og gerninger, bliver endnu tydeligere ved en sammenligning med mandlige superhelte. For i modsætning til heksene, hvis bedrifter og eksistens er helt ukendt for verden, så er det helt andre præmisser, der





W.I.T.C.H.-pigerne inden forvandlingen. Fra venstre: Hay Lin, Cornelia, Taranee, Irma og Will.

begrunder hemmeligholdelsen af de mandlige superheltes identitet. I serier som *Superman* og *Batman* kender offentligheden godt til heltene – folk ved, at den stærke mand kan redde verden, og derfor synes begrundelsen for, at superhelte holder deres identitet skjult, snarere at være et hensyn til arbejdsro end et spørgsmål om liv og død. Og i modsætning til hekserne, der skjuler deres dobbeltliv for resten af verden, så synes det sikkert for den mandlige superhelt, at samfundet påskønner hans tilstedeværelse, og at den smukke pige bliver hans, hvis han afslører sin hemmelige identitet.

### Udseende og underkastelse

Ligesom i traditionel girlpower optager et seksualiseret udseende også meget plads i *W.I.T.C.H.* og andre serier, som findes i det magiske girlpower-univers. Seksualiseringen af kvindekroppen er tydeligt noget af det, der skal sælge serierne, hvilket i høj grad ses på forside- og reklamebilleder. Hvorfor skal styrke, både fysisk og psykisk, altid være lig med at være sexet, når man taler om kvinder?

Et tydeligt modbillede inden for genren populærmagi er bøgerne om Harry Potter, som henvender sig til samme målgruppe som *W.I.T.C.H.* Harry Potters



*W.I.T.C.H.*-pigerne efter forvandlingen. Fra venstre: Cornelia, Taranee, Irma, Will og Hay Lin.

kræfter har ingenting med hans biologiske køn at gøre, og hverken Harry eller hans kammerater seksualiseres – dette til trods for, at Harrys kræfter er stærke nok til at redde en intetanende verden fra undergang. Højest sandsynligt beror dette på, at stærke mænd er en del af den patriarkalske verdensorden, og derfor ikke udgør samme trussel som stærke kvinder – et forhold, der i fantasy-genren leder til en seksualisering af kvinderne – ikke mændene.

Som nævnt ovenfor bygger *W.I.T.C.H.*-pigernes tilgang til deres magiske kræfter på en forvandling af deres kroppe, hvor de hver især bliver en ældre, mere sexet og mere afklædt udgave af sig selv. Man kunne spørge sig selv om denne forvandling, udover at være en symbolsk omarbejdning af læsernes drømme om at blive voksne og at være en tilfredsstillende af det mandlige blik, også er en reference til, at heksenes kræfter, i og med at de er kønsbundne, kommer fra kvindernes

seksuelle natur? En mere feministisk synsvinkel på forandringen ville således være, at stærke kvinder/piger opfattes som skræmmende og som en trussel for et patriarkalsk samfund, i særdeleshed når de er flere og vinder styrke, og når de optræder i organiseret form – hvilket netop er tilfældet i *W.I.T.C.H.* En sådan konstellation skulle let kunne omstøde patriarkatet, og hvad 'værre' er: Den kunne endda risikere at give den stereotype mand en værdig modspiller. Men når serierne i stedet vælger at fremstille disse stærke kvinder som seksuelle objekter med kurvede kroppe iført forsvindende små stykker tøj, så bliver de, i en heteronormativ kontekst, i sidste ende blot en tilfredsstillelse af det mandlige blik. En dyb udringning og kvinden med superkræfterne går fra at være patriarkatets fjende til at være dets værktøj.

### **Girlpowerens magiske forvandling**

Men trods seksualiseringen af heksene, så blæser de feministiske vinde stærkere blandt *W.I.T.C.H.*-heksene og inden for det felt, vi har kaldt den magiske girlpower, end i den traditionelle girlpower. Hekseserierne tager tydeligere afstand fra et passivt kvindebillede og en traditionel kønslig arbejdsdeling, hvor det er manden, der sidder på magten og redder verden. Spørgsmålet er altså om serier som *W.I.T.C.H.* kan medvirke til en mere bevidst feministisk verdensopfattelse fremover, eller om fokuseringen på udseende og seksualitet undergraver en sådan positiv udvikling?

Måske kan de populære hekses styrke ses som en metafor for almindelige kvinders styrke, og heksenes

skræk for at blive afsløret som en metafor for 80'ernes dæmonisering af feminister som mandshadende bæster? Heksenes problemer med at være anderledes og udgøre en opposition til det patriarkalske samfund kan siges at ligne de problemer, som feminister kæmper med. Måske kan man se magiens indtog i girlpoweren som et bud på at gøre en stærk og aktiv kvinde til et godt og for samfundet *nødvendigt* væsen i stedet for en trussel? Og kan det være, at *W.I.T.C.H.* og de andre serier i samme genre, kan anses for at være en ny form for populær feminisme?

I bogen *Space, Time and Perversion* opstiller den feministiske teoretiker Elisabeth Grosz forskellige kriterier, der kan hjælpe til at afgøre, om en tekst har et kvindeligt, feminint eller feministisk perspektiv. Disse kategorier er basalt set et udtryk for, i hvor høj grad teksten er med til at gøre kvinder bevidst om deres stilling i den patriarkalske verdensorden. Ifølge denne kategorisering passer *W.I.T.C.H.* ind i kategorien af feminine tekster, eftersom serien behandler typiske feminine problemstillinger uden at sætte spørgsmålstegn ved den patriarkalske samfundsstruktur. Og denne umiddelbare accept gør altså, at serien kan regnes for en feminin tekst, ikke en feministisk.

### **Status quo?**

Når girlpoweren fokuserer på seksualitet og udseende, kan det ses som et resultat af det tilbageskridt, som feminismen oplevede i 80'erne, hvor feminister blev afvist som 'behårede mandehadende lebber'. Nutidens unge piger vil selvfølgelig ikke forbindes med dette negative billede af kvindesagsforkæmpere,



men de er alligevel påvirket af deres kamp. For at distancere sig fra 70'ernes hårdkogte feminister har de valgt at gå en anden vej, der på en visuel måde er nært beslægtet med 80'ernes ind-olierede og seksualiserede kvindekroppe.

I sin bog *Media, Gender and Identity*, forklarer samfundsteoretikeren David Gauntlett de populærfeministiske tendensers tilsyneladende regressive indhold på følgende måde:

”Lige siden feminismen er 'blevet noget helt normalt samtidig med at det også er blevet et tegn på voksen, feminin autoritet' (...) har de unge kvindelige læsere og forfattere også fået 'lyst til at være provokerende over for feminismen' – hvilket vi bliver nødt til at acceptere er fair nok, selvom (...) den spænding, det giver mellem de kvindelige generationer, kommer som lidt af en overraskelse for feministerne. (...) 'Unge kvinder vil bevise at de kan klare sig uden feminisme som en politisk bevægelse, samtidig med at de nyder afkastene af dens succes i kulturen og hverdagslivet'”

Denne forståelse af populærfeminisme og således også girlpower som en oprørstendens giver mening, hvis man vil forstå, hvorfor unge piger ikke gider slås i hartkorn med feminister, og derfor føler sig mere tiltrukket af den lettere fordøjelige og ikke nær så oppositionelle girlpower. En af svaghederne ved girlpower er blot, at den i stedet for at lægge kræfterne i politiske tanker fokuserer på at styrke det feminine og

give magt til individet – men dette slører samtidig modtagerens indblik i de kønsbetingede, strukturelle uligheder i samfundet. Girlpowerikononer som *Spice Girls* truer jo ikke den patriarkalske verdensindretning, idet disse kvinder, i et større samfundsperspektiv, spiller efter det patriarkalske regelsæt.

Den magiske girlpower, som vi ser den i *W.I.T.C.H.*, går et skridt længere end den traditionelle girlpower, og lader kvindernes magt påvirke verdens tilstand. Men heller ikke her sættes der spørgsmålstegn ved patriarkatet. I stedet undviges sådanne politiske problemstillinger, blandt andet ved at heksene tvinges til at arbejde i det skjulte. Heksene er også her seksualiserede og objektgjorte som kvinderne i den traditionelle girlpower. De smalle taljer og store bryster bidrager til et snævert billede af den ultimative feminine krop, og det er selvfølgelig en af årsagerne til at tolvårige piger vil have større bryster 'for deres egen skyld'.

Spørgsmålet er, om ikke alle typer girlpower går patriarkatets ærinde, når de vælger at klamre sig til gamle kønsdikotomier, uden at lægge nogen vægt på feministiske tanker som retten til at definere grundlæggende normer og magten til at påvirke samfundsstrukturer. Girlpoweren synes at bekymre sig mere om retten til at eje hundrede par sko end retten til at bestemme definitionen af et menneskes rettigheder.

Men hvis man indser, at girlpoweren, i den magiske variant som *W.I.T.C.H.*-serien repræsenterer, gør op med den stereotype forestilling om kvinden som passiv, så kan denne serie, og de øvrige serier inden for

genren magisk girlpower, trods alt være et skridt i den rigtige retning. Der kan være en pointe i at anvende sådanne 'feminine' emner for at lokke unge læsere til sig. Ikke dermed sagt, at forfatterne af serierne har haft dette som hensigt, men vi synes, det er positivt, at serierne, trods de mangler de måtte have ud fra en feministisk læsning, kan være med til at opfordre unge piger til at være mere aktive deltagere i deres omverden. For lad os ikke glemme, at den magiske girlpower først og fremmest henvender sig til en målgruppe, der afgjort synes, at der findes sjovere ting i verden end problemerne med den patriarkalske samfundsstruktur. Så selvom kløften mellem girlpowerens feminine indretning og feminismen kan virke stor, så synes vi, at den magiske girlpowers kvindekræfter trods alt er et lille skridt i den rigtige retning.

### Litteratur

- David Gauntlett: *Media, Gender and Identity. An introduction*, Routledge, 2002.
- Elisabeth Grosz: *Space, Time and Perversion*, Routledge, 1995.
- Vera Lindh (oversættelse): *W.I.T.C.H.-guide #2*, Egmont Richter, 2004.
- Anne-Marie Sigbrand (red.): *W.I.T.C.H. - Kandrakars hjerte*, Bog 2 af 3, Egmont Serieforlaget, 2004
- Anne-Marie Sigbrand (red.): *W.I.T.C.H. - Kandrakars hjerte*, Bog 3 af 3, Egmont Serieforlaget, 2004.
- Anne-Marie Sigbrand, (red.) *W.I.T.C.H. nr. 32- Masker og magt*, Egmont Serieforlaget, 2004.
- Anne-Marie Sigbrand (red.): *W.I.T.C.H. special*, Egmont Serieforlaget, 2004.
- Jimmy Wallin: *W.I.T.C.H.* in *Bild & Bubbla*, nr.2. Seriefrämjandet, 2004.

### Links

Jette Hansen (2003): [www.forum.kvinfo.dk/kulturzonen/?id=1425061](http://www.forum.kvinfo.dk/kulturzonen/?id=1425061)

*Svenske Karin Lindgård er professionel tegneserietegner og arbejder desuden med tekstildesign. Helle Strandgaard Jensen læser dansk og historie ved RUC. Begge forfattere har tidligere studeret kønsstudier på Institut for Teknik och Samhälle ved universitetet i Malmö.*

# KVINNLIGA FÖREBILDER

AV  
STARRING  
HENRIK  
THOR-  
BERG

AV Janna Björnstjerna & Stina Hjelm

När jag var liten läste pappa alltid Kalle Anka för mig. Alla tjejer (=Kajsa) var tråkiga vsp medan killarna gjorde allt roligt.

VI HADDE BANGS HEMMA & PÅR VAR DET EXAKT SAMMA SAK. KILGÄNDET VAR ETE PÅ SPÄNNANDE ÄVENTYR & FRUGORNA STANNANDE HEMMA. MEN ENDA TJEJEN MED PERSONLIGHET VAR VÅL KALLE MALLA

Son upptäckte jag hästseriejournalisternas förlövade land.

...om man gillar hästar, det vill säga

JAG LÄSTE DENNA HÄSTSERIER, TROTS ATT JAG ALLTID VART KÄDD FÖR HÄSTAR

När jag var lite äldre började jag läsa "Stjärlet"

INDRAG TILL LÄSAREN! VAL SMAL

VAR SÖT

TÄNK BARA PÅ KILLAR MEN BILATUVER

I AN SO (S)

MAN BÄR BARA 13 TRÅT

Åh nej! Denke har hänglat med min hästis. Nu kommer han inte att vilja vara ihop med mig längre!

JAG LÄSTE GFI X

DRICKAT TILL LÄSAREN: LINDA TYCKER OM KANST

DER BERA GÄLLER INTE BARA STJÄRLET





# Rejsen til den anden side af forstanden

## Den franske tegneserieskaber Moebius

### Af Troels Malthe Borch

”Min underbevidsthed er min ledestjerne”, fortæller den franske tegner Moebius i 2004 i et tysk tegneserie-magasin. Moebius ønsker som tegneserieskaber at bevidstgøre og udnytte underbevidstheden, og i sine produktioner prøver han at afspejle underbevidstheden ved hjælp af en særlig drømmelogik. Men manden bag navnet Moebius, Jean Giraud, begyndte sin karriere i 1960’erne med at tegne western-serier i tegneserieblade til den franske ungdom og blev af sin læremester, Jijé, kaldt ”den største realistiske tegner”. Moebius/Jean Giraud er en af tegneserieverdens mest feterede tegnere, og hans produktion spænder vidt: lige fra western-serien *Blueberry* til science fiction- og fantasyserier som *John Difoole* og *Le garage hermétique de Jerry Cornelius* (da. *Jerry Cornelius’ hermetiske garage*). Som tegner har han været med til at overskride grænser og bane vejen for nye generationer af tegnere. Inden for de seneste par år har han desuden modtaget flere priser for sit livsværk.

### Arven fra Amerika

Fra anden verdenskrigs begyndelse voksede en vel-fungerende tegneserieindustri frem i Europa – særligt i de fransktalende dele. Den tyske besættelsesmagt havde nedlagt forbud mod at importere amerikanske tegneseriehæfter, og man måtte derfor selv opfylde det behov, der var blevet skabt i 1930’erne. De europæiske tegneserier byggede videre på arven fra USA, og helt frem til 60’erne var mange serier tydeligt fascineret af Amerika – for eksempel florerede der mange serier om livet i det vilde vesten. Også Jean Giraud

indledte sin karriere med at tegne westernserier og skabte sig, under navnet Gir, en karriere med det populære western-epos om løjtnanten *Blueberry*. Den lange westernserie, der startede i 1963, gennemspiller hele westerngenrens repertoire med alt fra indianerkrige til guldgravereventyr.

### Navnet Moebius

På den tid var det normalt for tegneserieskabere at bruge et pseudonym. Jean Girauds læremester, Joseph Gillain, underskrev sig Jijé, mens Tintins skaber, George Rémi, kaldte sig Hergé. Det blev dengang ikke anset for et lødigt erhverv at lave tegneserier, så selv om mange tegneserieskabere havde stor succes med deres serier, valgte de at bruge et pseudonym og gemme deres rigtige navn til mere seriøse sider af livet. Hergé gemte for eksempel sit borgerlige navn til sin ambition om at blive abstrakt kunstmaler, hvilket han dog havde langt ringere succes med end tegneserierne.

Jean Giraud skulle traditionen tro også have et pseudonym, og da et pseudonym bestående af hans initialer var optaget af hans arbejdsgiver og læremester, Jijé, måtte han finde på noget andet. Hans western-serier blev derfor underskrevet med navnet Gir, en forkortelse af efternavnet. Da *Blueberry* nogle år senere udkom i albums, blev de imidlertid udgivet under Jean Girauds fulde navn. Det skyldtes, at arbejdet med *Blueberry* var blevet Girauds borgerlige og lødige identitet, for hans nye alter ego var netop trådt på banen.

Jean Giraud begyndte fra 60'ernes slutning at vise en anden side af sig selv. Han begyndte at tegne kortere historier med barokke handlinger, syrede personer og et helt andet formsprog end det tegneserienaturalistiske udtryk, man finder i *Blueberry*-serien. Disse skæve tegneserier underskrev han med navnet Moebius. Der var kommet en ny dobbelthed ind i hans værker. En dobbelthed mellem det realistiske univers i *Blueberry* og det syrede science fiction-univers i f.eks. *Arzach* fra 1976.

### Genvej til mareridtet

Den lille historie *La Déviation* (da. *Omkørselen*) fra 1973 udgør et brud i Jean Girauds karriere. I årene inden havde han prøvet det skæve af med små striber i tegneseriebladet *Hara Kiri*, men med *Omkørselen*, der udkom i det langt mere kendte blad *Pilote*, hvor også *Blueberry* udkom, blev omverdenen opmærksom på den nye side af Giraud.

I *Omkørselen* møder man Jean Giraud selv og hans kone, Claudine, der er på vej på ferie med deres lille barn. Allerede i første billedramme får man tydeligt indtryk af, at alt ikke er, som det plejer. "Jean, er det nu kloget at tage den vej?" spørger Claudine, og landskabet ligner da heller ikke et fransk landskab på vejen til ferieøen Ré. Det sort-hvide helsidesbillede viser familiens lille bil i et øde, ørkenagtigt landskab med nogle særprægede bjergtoppe i horisonten. Omkørselen fører familien ind i en besynderlig verden, hvor mange farer lurer, først og fremmest "adgangsnægterne" – en hær af mærkværdige skabninger, der



*Blueberry*, 1969

overfalder den lille familie. Familien slipper dog hel-skindet igennem strabadserne, og på slutbilledet er de nået frem og skuer ud på Ré, der dog langt fra ligner virkelighedens ferieø Ile de Ré, men snarere en vulkansk udgave af Tintins *Den sorte ø*. Det er interessant at bemærke betegnelsen 'adgangsnægtere'. For hvad er det, disse væsner nægter adgang til? Historien tematiserer på flere planer en overgang. På realplanet en overgang mellem hverdagen og ferien, og på et metaplan overgangen mellem de to tegnere Gir og Moebius. Mange af tegningerne er meget detaljerede, og der er brugt mange skraveringer, hvilket svarer til tegneteknikken i *Blueberry*. Men indimellem dukker der en forenklet stregtegnings op, der giver en forsmag på, hvad der venter hos Moebius. Den fortløbende og dramatiserende fortællestruktur fra *Blueberry* er desu-





Omkørselen, 1973

den blevet brudt. Der er spring fra fortællingens egen tid til Giraud og Claudine, der ser tilbage på begivenhedernes forløb. Og historiens klimaks, hvor familien bliver taget til fange af 'adgangsnægterne' for efterfølgende at slippe fri igen, bliver jappet igennem i én lang, rodet taleboble. 'Adgangsnægterne', der blandt andet tæller en af Girauds redaktører, er ikke blot til for at begrænse adgangen til ferien. Mit bud er, at vi her har gøre med en omkørsel ind i det ubevidste. En ikke

altid tryk og fredelig vej, der fører til et sted, hvor der kan findes store reserver af fantasi og inspiration. I *Omkørselen* begynder Moebius sin rejse ind i ubevidsthedens afgrunde og dybder.

Det er pudsigt, at *Omkørselen* rent faktisk ikke er signeret med navnet Moebius, men med navnet Gir. "Jeg kendte endnu grænsen mellem Gir og Moebius," fortæller Jean Giraud. Spørgsmålet er, om der er tale om en grænse i traditionel forstand. Navnet Moebius

var ikke tilfældigt valgt. Jean Giraud har taget navnet fra den tyske matematiker Möbius, der opfandt det såkaldte Möbius-bånd. Möbius-båndet består i et fladt bånd med to sider, der er samlet i en ring. Det udmærker sig ved at være snoet en gang, så man for eksempel ikke kan farve den ene side blå og den anden rød, da begge sider i sidste ende er én og samme side. På samme måde er det med det bevidste og det ubevidste, og med Giraud og Moebius. Hvor forskellige de end ser ud, vil de altid have en forbindelse til hinanden.

### **Underbevidstheden tager pennen**

I 1975 er Moebius med til at starte tegneseriebladet *Métal Hurlant*, der river op i det franske og internationale tegneseriemiljø. Bladet henvender sig til et voksent publikum med temaer som sex, stoffer og science fiction. Temaer, der på den tid stod som håb for en ny og frigjort verden. Ligesom ungdomsbladenes western-serier har *Métal Hurlant* også et amerikansk forbillede, nemlig den amerikanske undergrund fra 60'erne repræsenteret ved Robert Crumb og Gilbert Shelton og satirebladet *Mad*.

I *Métal Hurlant* fortsætter Moebius rejsen mod underbevidstheden. Som surrealistene ønskede han at give underbevidstheden stemme og lade den styre ham i arbejdet. Derfor benyttede han sig af det, han kaldte "automattegning", det vil sige at tegne derudaf uden noget forudbestemt mål med tegningen. Ligeledes benyttede han sig i 70'erne i vid udstrækning af marihuana, der angiveligt har haft en

stor betydning for hans arbejde og har medvirket til, at hans tegneserier ikke er blevet begrænset af stereotyp forestillingsverdener. I bladet dyrker Moebius automattegningen, og hans serie *Jerry Cornelius' hermetiske garage* begynder at tage form. Her udvikler han den tegnestil, der bliver kendetegnende for hans fremtidige produktion. Nemlig den simple og til tider karikerede men også elegante stregtegning.

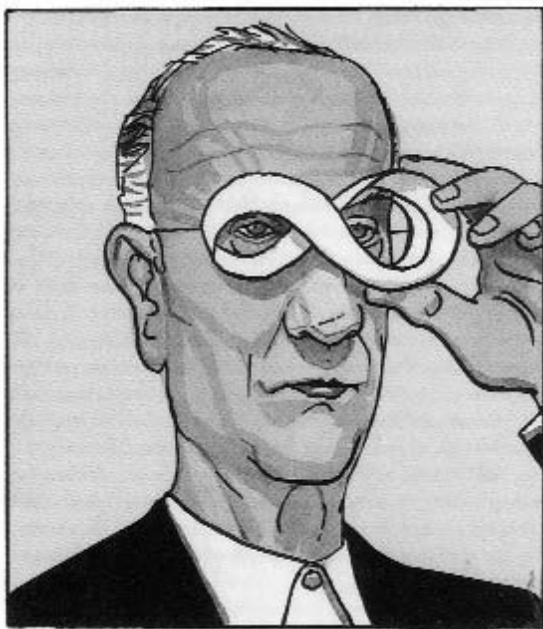
Han udvikler også det univers, som mange af hans senere fortællinger kommer til at foregå i. Nemlig et fremtidsagtigt univers med rumskibe og rumvæsner, men også et univers hvor flere planer og dimensioner ligger indkapslet i hinanden, og hvor man kan bevæge sig mellem disse forskellige niveauer. I *Den hermetiske garage* hører en del af dette univers under den kølige og reserverede Major Gruberts herredømme. Men der er ikke tale om et herredømme i traditionel forstand. Grubert har selv skabt den verden, han bestyrer. Men som det er med drømmeverdener, er de svære at bestyre, og han er nødt til at tage affære.

Kendetegnende for Moebius er også brugen af science fiction-elementer. Og det er da også oplagt at gøre brug af science fiction-genrens muligheder, når man som Moebius ønsker at skabe et andet univers, en ny planet. Men ligesom andre science fiction-forfattere benytter han ikke genren til at udforske fysikken og rummets muligheder, men snarere bevidsthedens krinkelkroge. Den hermetiske garage kan således ses som en metafor for det indre indelukke, som en bevidsthed udgør. I første omgang den bevidsthed der tilhører Major Grubert, men også Moebius' egen bevidsthed.

### Parallele verdener

Midt i 70'erne bliver Moebius introduceret for antropologen Carlos Castanedas værker, hvor den amerikanske antropolog forsker i mexicanske indianeres brug af euforiserende svampe. Castaneda forsøger under vejledning af den indianske troldmand Don Juan at gennemføre de indianske ritualer og derigennem nå til en højere harmoni og indsigt. Troldmanden forklarer det således:

”Det, man især skal lære, er, hvordan man kommer til sprækken mellem de to verdener, diabloernes og de levendes. Der er et sted, hvor de to verde-

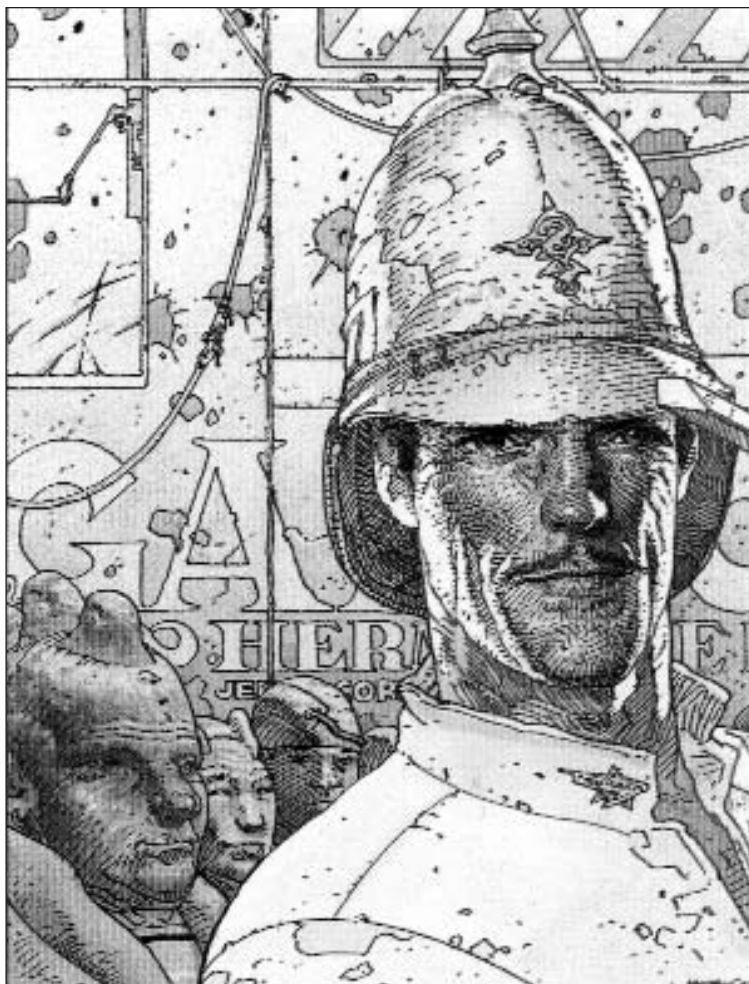


Tegneren med Möbius-bånd

ner glider ind over hinanden. Der findes sprækken. Den åbner sig og lukker sig som en dør, der slår i vinden. For at komme derhen, må en mand træne sin vilje”.

Moebius var meget optaget af Castanedas teorier, og ideen om parallelle verdener har han taget til sig. Det ser man for eksempel i *Jerry Cornelius' hermetiske garage*, men også i de senere værker. Forestillingen, om at en indre rejse kan føre til større harmoni og indsigt, er et motiv, der flere gange optræder i hans værk. Særlig tydeligt er det i *Les réparateurs* (da. *Reparatørerne*) (1996). Her kommer to personer rejssende i et øde, fremmedartet landskab iført en slags rum- eller beskyttelsesdragter. De går ind af en luge og kommer ind i et underjordisk kloaksystem. De fortsætter gennem nogle minegange, hvor de åbenbart ikke længere behøver at bære beskyttelsesdragter. Minegangene fører dem til en stor, åben grotte. Midt i den ser de et naturligt tempel, hvori der er et hologram af Jean Giraud, der i en ung udgave sidder forstøvet ved sit tegnebord. Grotten har nu forandret sig til at ligne videooptagelser fra kroppens indre. Den ene af reparatørerne lægger sin hånd på et håndsymbol ved kanten af hologrammet, og straks sker der en form for eksplosion, og hologrammet forsvinder. Samtidigt ser man et lysskær, der stråler ud fra et loftsvinduet i et forstadshus i et snedækket bykvarter. Derinde sidder Giraud, lettet over at være sluppet af med sin skriveblokering. Og de to reparatører kan fortsætte deres rejse gennem det øde månelandskab.



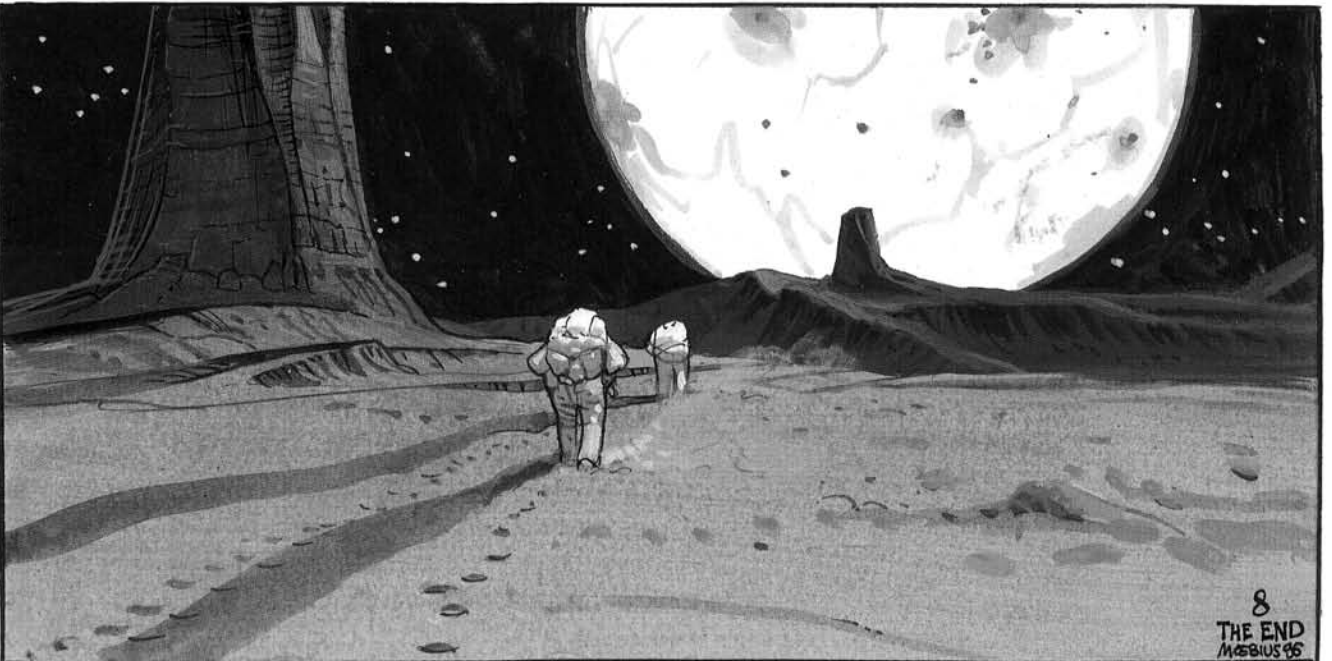


*Jerry Cornelius' hermetiske garage, 1976*

Denne ordløse historie er tegnet i 1996, men Moebius har flere gange tidligere benyttet sig af dette motiv. Det er altid forskellige ting, der er galt: en 'kørekonge', der har 'vrøvl med motoren', en gold planet eller en syg flyveøgle. Men altid møder man en eller to personer, der er på rejse i et goldt og øde landskab. De bevæger sig ind i et tempel eller en grotte, hvor de skal udføre en reparation, for at noget ydre i en anden verden kan komme til at fungere igen. Selvom det er noget andet, der er målet for reparationen, er det dem selv, de skal arbejde med. Pointen med disse fortællinger er, at de to verdener – den indre og den ydre – hænger sammen. Og at mange problemer kan løses ved en form for indre afsøgning af problemets rod.

### **Tegneserien: underbevidsthedens medie**

Moebius afsøger i sine tegneserier bevidsthedens mere uartikulerede dele. Han forsøger at bruge reserverne fra det store lager af billeder, fantasier og angst, der befinder sig i bevidsthedens dybeste kældre, og sætte drømmene og hallucinationerne fri af overjegets besnærende realitetsbånd. Hans idé består i en form for selvudvidelse. Men Moebius bruger ikke blot sine tegneserier til at afsøge, hvad der befinder sig langt inde i underbevidstheden, og hvordan denne forholder sig til det bevidste. Hans tegneserier er også en afsøgning af, hvordan man kan udtrykke ideen om det ubevidstes skatkammer. Til dette har han valgt tegneserien. Og jeg tror, at tegneserien har givet ham nogle



8  
THE END  
MOSBY '96

muligheder, som intet andet medie har villet kunne give. Først og fremmest muligheden for visuelt at kunne formidle præcis de forestillinger, han har ønsket. I tegneserien er der i langt højere grad plads – og tid – til selv at deltage i skabelsen af universet. En skabelse der i høj grad trækker på underbevidsthedens ressourcer.

Moebius skaber i sine tegneserier nye universer, der er langt rigere på detaljer og langt mindre begrænsede af vante forestillinger end de allerfleste science fiction-film. Til gengæld er disse fantasiriger aldrig længere væk end at for eksempel Major Grubert på sidste side i *Jerry Cornelius' hermetiske garage* kan slippe væk fra Bakalitten og Feed Vhoms forfølgelse ved at træde igennem en dør og pludselig befinde sig på metrostationen Opéra i Paris. Et mere hverdagsagtigt og kedeligt sted end en metrostation skal man lede længe efter. De to sider, den hverdagsagtige realisme og den ubegrænsede fantasi science fiction, er, hvor forskellige de end virker, ikke til at adskille fra hinanden. De snor sig om hinanden som i et Möbius-bånd.

### Litteratur

Thomas Dräger: "Ich bin kein spiritueller Mensch". Interview med Moebius i: *Xoomic - Die Comicfachzeitschrift* (vol. 9), juni 2004.

Anders Hjort-Jørgensen: *Giraud/Moebius*. Stavnsager, 1984.

Andreas Platthaus: *Moebius – Zeichenwelt*. Eichborn Verlag, 2003.

Numa Sadoul: *Moebius entretiens avec Numa Sadoul*. Casterman, 1991.

### Udvalgte værker

*La Déviation*. 1973. På dansk "Omkørselen".

*Le Bandard fou*. 1974. På dansk "Den kåde kyk".

*Arzach*. 1976.

*Le garage hermetique de Jerry Cornelius*. 1975-79. På dansk *Jerry Cornelius' hermetiske garage*.

*John Difool*. 1980-1988. Med Alexandro Jodorowsky som manuskriptforfatter

*Le monde d'Edena*. 1983-2001. På dansk "Stjernernes vandringsmand".

*L'homme du Ciguri*. 1995. På dansk "Manden fra Ciguri".

*40 jours dans le desert B*. 2000

*Mystère Montrouge*. 2001

Troels Malthe Borch studerer *Moderne Kultur og Kulturformidling* ved Københavns Universitet. Han er medarrangør af tegneseriefestivalen Komiks.dk.



# Mig og Superman

## En tegneserienørds bekendelser

### Af Morten Lykkegaard

Jeg må hellere krybe til bekendelse fra starten: Jeg er tegneseriefan. Jeg er en af de dér lyssky eksistenser, der kryber rundt i støvede kælderrum på jagt efter underlødige, kulørte hæfter spækket med heltemodige, spandexklædte superhelte. Hæfter med hårrejsende forsider prydet af Batman, der i sin iver efter at banke alle mørkets kræfter til plukfisk, endnu engang er endt i armene på humørbomben Jokeren. Eller Spider Man, der hujende svinger sig tværs igennem New Yorks skyskrabere på vej mod endnu en megaloman superskurk, der under morgentoiletten fik den strålende idé at erobre hele universet. Men for satan, hvor har det været svært at vokse op med sådan en lidenskab! Det er næsten som at være pædofil eller blotter. Man lever i evig synd og skam og slæber sig kuert igennem skyggerige på skyggerige – for findes der noget værre for en hormonforstyrret *teenager in love* end at blive snuppet med et odiøst superhelte-hæfte mellem hænderne af sit livs udkårne?

Som barn var det selvfølgelig ikke noget problem. Alle raske drenge elsker en god gang superhelteri. Superman plumper galant ned fra himlen i gnistrende rødt og blått og lammetæver den ene ubarberede slyngel efter den anden – og lidt til venstre for ham kommer Batman susende med lodrette rottehaler og en kappe, som Robbie Williams ville have givet sin højre arm for, og uddeler rått bankekød, så fuglene synger. Kapouw! Fmupf! Doink!! Det er en sang for guderne, og alle friske drenge klapper saligt med i deres små hænder.

I min barnlige begejstringsrus gik jeg endda så vidt,

at jeg i tredje klasse fik min mor til at sy mig en Supermandragt. En dag, jeg skulle have gymnastik, glemte jeg selvfølgelig at tage den af under tøjet. Så var der ikke længere noget at gøre. Alle vidste det: Den lille splejsede purk, jeg dengang var (det er jeg stadig), var i virkeligheden verdens stærkeste og ædleste forbryderbekæmper. I mit eget stille sind havde jeg efter den afsløring pludselig meget svært ved at gå i fred. Udenfor fortsatte verden som den plejede.

### Tegneserier og teenagere

Men en dag kom puberteten bragende ind fra højre. Min stemme gik i falset, et bjerg af bumser skød frem over hele ansigtet og min næse fik akut storhedsvanvid og forviste med hård hånd alle andre ansigtstræk til et liv i skygge. Alt handlede nu om piger, fester og Simon le Bon-hår. Mænd i stramt gummi var yt – og sund og socialt veltilpasset, som jeg var, droppede jeg selvfølgelig alle mine drømme om at redde universet og satte i stedet mine sølle kræfter ind på at score klassens brunøjede skønhed (det lykkedes aldrig).

De stakkels tegneserier blev uden nåde smidt ned i kælderens fugtige mørke. Der fik de så lov at ligge et par år, indtil jeg som 14-årig – hvor jeg ellers for længst var lullet ind i den vrangforestilling, at jeg blot var en helt almindelig liderlig og festglad teenager – snublede over et *Hulk*-blad i den lokale kiosk. Forsiden viste bare dette store, brølende og – ikke mindst – grønne monster. Egentlig var det ikke noget særligt. Men det var tegnet af John Byrne. Fantastiske, fænomenale,





Skribenten som barn.

forrygende John Byrne, som jeg huskede så godt fra de gamle *Projekt X*-hæfter, jeg havde pløjet igennem som 11-årig. Jeg forlod med en let skælven kiosken – uden tegneserien! Det var simpelthen for pinligt. Flere gange tog jeg tilløb til hurtigt at smide en tier og så ellers spæne ud af butikken, inden den nydelige 16-årige blondine, der i al sin struttende pragt stod og tronedede bag disken, fik tid til at studse nærmere over min utilgivelige gerning. Men modet svigtede hver gang mine hænder skulle til at tage bladet i hånden. Jeg tog sønderknust hjem og tænkte situationen igennem. Det var en nødsituation. Intet mindre. Og noget måtte gøres. Der måtte søges råd hos familien. Min egen hermetisk lukkede 'circle of trust'. Herfra slap ingen informationer ud. Ellers vidste min servile lillesøster udmærket, at der vankede en straf af gammeltestamentlige dimensioner. Så hun blev fluks ekspederet ned i kiosken, så storebror endelig kunne få fingrene i de gyldne sider.

### **Dr. Jekyll & Mr. Hyde**

Og så indledte jeg ellers det dobbeltliv, der har fulgt mig helt op til i dag. Et liv, hvor jeg blandt venner gav

indtryk af at være et velbegavet ungt menneske, der nød de højere luftlags kulturtilbud. Jeg læste interesseret Jens Christian Grøndahls seneste epos og veg aldrig tilbage for at tage et smut forbi gallerierne og tjekke det sidste talentfulde knopskud på den danske kunstscene (der var gratis øl).

Men indeni led jeg. Meget lidt af det, jeg forbrugte af kulturgodter, gik så rent i hjertet på mig som barnkommens spraglede helte. Når jeg endelig var alene, tog jeg skyldplaget en tegneserie op fra en af de kasser, der stod skjult bag min seng, og gav mig hen til et par sorgløse timer, hvor jeg vellystigt dansede hen over de handlingsspækkede, overdådigt tegnede sider.

Alting i tegneseriernes verden var så direkte, så lige-til – uden alt det postmodernistiske pseudo-tingeltangel, som så meget af den respekterede kulturscene var belempret med. Anæmiske skriblerier, der handlede om subjektets fesne status i kølvandet på... ja, hvad egentlig? Næh, så hellere Jack Kirbys monumentale heltefigurer, der i deres sindssyge akrobatik trodsede alle rimelighedens grænser for anatomi. Eller Frank Millers syreskarpe kompositioner, der kunne skære et

sekund op i seks nervepirrende frames, som ætsede sig ind på nethinden. Hele denne syndflod af historier med underligt udseende mænd, der kastede sig ud i det ene drabelige slagsmål efter det andet med groteske væsner som Muldvarpemanden, Doktor Doom og – ej at forglemme – Mr. Mxyzptik (udtales Mix-yez-pit-lick!) – en uendeligt irriterende grøn dværg, der slynges tilbage til den femte dimension, hver gang hans navn udtales bagfra! Jeg slugte det alt sammen råt. Og kunne slet ikke få nok.

### **Tegneserier og populærkultur**

Nu har jeg så været så uheldig at gå hen og passere de tredive. Tegneserier burde for længst være blevet en 'thing of the past'. Men aldrig har jeg set så mange tegneseriefigurer flimre for mine øjne. Hollywood slynger den ene digitaliserede blockbuster efter den anden ud. *Spider-Man*, *X-Men*, *Sin City*, *Batman*, *Hellboy*, (og de mindre heldige) *Hulk*, *Daredevil*, *Fantastic Four*, *Catwoman* og *Elektra*. Og pludselig er det faktisk helt okay at falde i svime over Spider Mans pubertære neuroser eller Wolverines millimeter-korte lunte.

Tegneserier er blevet cool, en integreret del af populærkulturen og vores moderne selvforståelse. Selvfølgelig skal man stadig kaste et enkelt nervøst blik over skulderen, før man vover sig ned i den lokale tegneseriebutik. Men alt i alt er det blevet langt mere smertefrit at give sig sin indre tegneserienørd i vold. Næste trin skulle så være at tildele tegneserien den æresmedalje, der hedder kunst. Men her stopper

legen efter min mening. For guds skyld! Det befriende ved tegneserier er jo netop, at de ikke skal tage højde for sådanne vederstyggeligheder. Tegneserier er en ublu hyldest til den barnlige fantasi, der stadig lever videre i os. Derfor bliver tegneserier aldrig seriøs kunst – og derfor må vi fortsat sende vores stakkels små søskende ned i den lokale kiosk, når vi trænger til en ordentlig røvfuld mænd i stramt gummi.

*Morten Lykkegaard er cand. mag. i litteraturhistorie og moderne kultur, og har oversat tegneserier for forlaget G. Floy Studio. Han fungerer nu som klumme-skribent for magasinet KBH.*



# KOMIKS.DK 2006

KØBENHAVNS INTERNATIONALE TEGNESERIEFESTIVAL

29. - 30. APRIL  
KEDELHALLEN

NYELANDSVEJ 75A, 2000 FREDERIKSBERG

FOREDRAG, PANELDISKUSSIONER, SIGNERINGER,  
MESSEOMRÅDE, WORKSHOPS, DANSKE OG  
UDENLANDSKE GÆSTER.

LÆS MERE PÅ [WWW.KOMIKS.DK](http://WWW.KOMIKS.DK)

“En af de allerbedste bøger  
som nogensinde  
er skrevet om tegneserier  
i Skandinavien.”

“Provotisk... Væltet af værdierne kring  
om hvad tegneserier er, og åbner  
for helt nye perspektiver.”

Per Knudsen  
Danmarks  
Litteraturløn

“Fuster nyt liv  
i tegneseriemedie.  
Strukt. boghåndværk, elegant  
og appetitvækkende  
design.”

Søren Aaby  
Danmarks  
Litteraturløn



Såret som Årets  
boghåndværk  
2005



Fredrik Strömberg  
Nokvintillit.se

Mathias W. & T. Thorsberg  
FORANDRINGSTEGN  
De nye tegneserier

192 sider, 1. oplag  
magasin, Bogen om  
de nye nye tegneserier

9788700198118  
1. oplag 1. udgave  
ISBN 9788700198118



Gratis uddrag og meget mere på  
[FORANDRINGSTEGN.DK](http://FORANDRINGSTEGN.DK)

+ ekstramateriale på  
[RACKHAM.DK](http://RACKHAM.DK)



# Bidragende kunstnere

**Ivan Andersen** (f. 1968) er uddannet fra Det Kongelige Danske Kunstakademi i 2005 og er repræsenteret af Galleri Bo Bjerggaard. Han har haft soloudstillinger på blandt andet Galleri Tom Christoffersen (*Ondt er da på vej herved*, 2004) og Gentoft Bibliotek (*Pina Colada*, 2005). Se i øvrigt [www.ivanandersen.dk](http://www.ivanandersen.dk)

**Jonna Björnstjerna** og **Stina Hjelm** er begge uddannet fra Serieskolan i Malmö i 2004. Sammen driver de tegneserieforlaget *Big Sister Comics*, som udgiver seriebladene *Bonanza* og *Both Lips*.

**Trine Boesen** (f. 1972) er uddannet fra Det Jyske Kunstakademi og Det Kongelige Danske Kunstakademi. I 2006 vil hendes værker blandt andet kunne ses på en soloudstilling hos Mogadishni, som hun er repræsenteret af, og på flere udstillinger i Shanghai, Singapore og Köln.

Den skotske tegner **Tom Gauld** bor og arbejder i London. Han afsluttede en MA ved Royal Academy of Art i 2001 og har siden kreeret morsomme illustrationer til blandt andet forlaget *Penguin* og aviserne *The Guardian* og *The New Yorker*. Gauld har til dato udgivet fem tegneserier på forlaget *Cabanon Press*, som han har etableret sammen med tegneren Simone Lia. Læs mere på [www.cabanonpress.com](http://www.cabanonpress.com)

Den anonyme kunstner **HuskMitNavn** (f. 1975) er bedst kendt for de håndtegnede plakater, der de sidste fem år har beriget det københavnske byrum med vinterpikke og underfundige budskaber som "sig nej til krig - ja". Han har også udarbejdet den officielle plakat til sidste års Jazzfestival, større udsmykningsopgaver til blandt andet Roskilde Festival samt en ugentlig tegning til *Politiken*. Han er tilknyttet galleriet V1. Se også [www.huskmitnavn.dk](http://www.huskmitnavn.dk).

**Carl Krull** (f. 1975) bor og arbejder i København. Han er uddannet fra Jan Matejko Academy of Fine Arts i Krakow, Polen, i 1999, og har desuden studeret ved San Marcos Academy of Fine Arts i Mexico City, Mexico. Carl Krull har vundet flere internationale priser for sine grafiske arbejder. Se mere på kunstnerens hjemmeside [www.carlkrull.dk](http://www.carlkrull.dk).

**Mikkel Niemann** (f. 1971) er uddannet arkitekt fra Det Kongelige Danske Kunstakademis Arkitektskole og University of East London, men har de seneste år kastet sig over en billedkunstnerisk karriere. Han har i 2005 blandt andet haft soloudstillinger på Kabine (*Kortlægning*) og Galleri Weinberger (*Usynlige byer*).

**Michael Norre** (f. 1970) er uddannet fra Det Jyske Kunstakademi og bor og arbejder i dag i København. Han er en del af kunstnerkollektivet *Selvsving*, der i 2005 udstillede på både Overgaden og Den Frie Udstillingsbygning i København. Se i øvrigt [www.dkart.dk](http://www.dkart.dk)



**Morten Schelde** (f. 1972) er uddannet fra Det Kongelige Danske Kunstakademi i 2001. Han har netop deltaget i tegneudstillingen *On line* på Louisiana og udstillet solo på Galleri Susanne Ottesen (*Self-portrait as Seven Pirates*), som han er repræsenteret af. Se i øvrigt [www.schelde.org](http://www.schelde.org)

**Kathrine Ærtebjerg** (f. 1969) er uddannet fra Det Kongelige Danske Kunstakademi i 2002. Af soloudstillinger har hun blandt andet en på Vestsjællands Kunstmuseum bag sig, og hun vil i efteråret 2006 indtage Gl. Strand i København. Kathrine Ærtebjerg er i øvrigt udtaget til Carnegie Art Award, som netop nu turnerer i Skandinavien. Se [www.kathrineaertebjerg.dk](http://www.kathrineaertebjerg.dk)

---

Skriv til næste nummer af Kulturo:  
Læs nærmere på [www.kulturo.dk](http://www.kulturo.dk)



Køb gamle numre

&

tegn abonnement

på

[www.kulturo.dk](http://www.kulturo.dk)